

suhrkamp taschenbuch 2100

Die Comic-Serie *Superman* vermag heute die Bilanz ihres 50 Jahre andauernden Erfolgs zu ziehen. Übersetzt in 14 Sprachen, stellt sie einen der allgegenwärtigsten und zugleich am wenigsten beachteten Kulturbestände unseres Jahrhunderts dar. Sie hat einen ganzen Industriezweig – die Comic-book-Industrie – und einen neuen Heldentypus – den Superhelden – begründet. Als genuin amerikanisches, jedoch international verbreitetes Produkt transportiert sie spezifisch westliche Weltvorstellungen und Ethosformen in beinahe alle Kulturen.

Die vorliegende Monographie untersucht erstmals die gesamte Serie aus sozialemethischem Blickwinkel: von der Geburt Supermans aus der jugendlichen Allmachtsphantasie ihrer Schöpfer Siegel und Shuster über die weitere Entwicklung des Helden im Zweiten Weltkrieg bis hin zu seiner Neukonzeption durch John Byrne in der Gegenwart. – Unter der Trivialität einer kommerziellen Comic-Serie entdeckt der Autor dabei ein sich geschichtlich wandelndes Ethos, das mit den je aktuellen gesellschaftlichen Verhältnissen interagiert und nicht selten als pointierter Kommentar zu diesen gelesen werden kann. Auf der Basis detaillierter Story-Analysen hält er dem verbreiteten Vorurteil, daß Comics grundsätzlich der Wahrung des Status quo dienen, entgegen, daß deren Teilnahme an der sozialen Kommunikation keineswegs einlinig verläuft, ja daß sie emanzipative Strömungen sogar aufzunehmen und zu fördern vermögen. Das Buch eröffnet so eine neue Runde in der Diskussion um das Medium Comic.

Superman
Eine Comic-Serie
und ihr Ethos

von Thomas Hausmanninger

suhrkamp taschenbuch
materialien

Suhrkamp

Umschlag:
© 1988 DC Comics Inc., 666
Fifth Avenue, New York, New York 10103.
German translations published
and © 1988 by Ehapa Verlag GmbH

suhrkamp taschenbuch 2100
Erste Auflage 1989
© Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main
Suhrkamp Taschenbuch Verlag
Alle Rechte vorbehalten, insbesondere des öffentlichen Vortrags
sowie der Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen,
auch einzelner Teile.
Satz: Uhl + Massopust, Aalen
Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden
Umschlagentwurf: Willy Fleckhaus
Printed in Germany

1 2 3 4 5 6 - 94 93 92 91 90 89

Inhalt

I. Comics – Das Medium und seine Geschichte

1. Herkunft	7
a) Vorgeschichte	9
b) Karikatur und Comics	11
c) Bildergeschichte und Comics	17
2. Begriff	23
a) Definitionsprobleme	24
b) Publikationsformen	29
c) Produktionsformen	32
3. Die Geschichte der Comics in den USA	37
a) Von den Anfängen bis 1929: »It's A Funny World!«	37
b) 1929–1938: »The Adventurous Decade«	41
c) Nach 1938: Das Zeitalter der Übermenschen	48
d) Aktuelle Entwicklungen	49

II. Superman – Strukturen einer Serie

1. Entstehung	55
a) Die Geburt des Helden	55
b) Die Binnenstruktur: Der Aufbau der Figur	60
2. Der thematische Fokus: Gut und Böse	71
a) Das individuelle Böse	71
– Der Kampf der Outlaws	71
– Die Anarchie des Lachens	79
b) Der Erzfeind Luthor: Die Selbstüberhebung des Menschen	95
– Der Traum von der Weltherrschaft	95
– Die Arroganz der Wissenschaft	101
c) Das Böse als alltägliche Erscheinung: Die »soziale Kehre«	115
– Verbrechen als tragische Verstrickung	116
– Das Böse als strukturelles Problem	124
d) Das Böse als politische Größe	137
– Das Bild des Politikers	138
– Das Bild der Demokratie	150

e) Superman heute: Der Held für ein multimediales Publikum	166
– John Byrnes Rekonzipierung der Serie	167
– Engagement und Ästhetik in der ungefügigen Realität	178
3. Ethos als geschichtliche Größe	201

III. Die Superman-Serie in der Gesellschaft

1. Devianzvorwürfe	214
2. Die Superman-Serie als Mittel der sozialen Kommunikation	217
3. Die Superman-Serie als Spiegel gesellschaftlicher Wandlungen	219
4. Vom Umgang mit Comics	225
<i>Anmerkungen</i>	232
<i>Abbildungsnachweis</i>	259
<i>Bibliographie</i>	262

I. Comics – Das Medium und seine Geschichte

1. Herkunft

Comics haben sich im Laufe ihrer nun beinahe ein Jahrhundert währenden Geschichte zu einem medialen Faktor gemacht, der schon allein aus Gründen der Quantität nicht mehr zu übersehen ist. Asterix und Superman finden, übersetzt in mehr als 14 Sprachen, an den Kiosken in fast allen Teilen der Welt ihr Publikum. Sie sind, jeder für sich, der sprichwörtliche bunte Hund, den nicht zu kennen für eine kulturkritische Ästhetik zwar vielleicht ein erstrebenswertes Bildungsziel, aber keine Möglichkeit mehr sein kann. Asterix und Superman sind unausweichlich geworden; sie stellen einen der allgegenwärtigsten und zugleich am wenigsten beachteten Kulturbestände unseres Jahrhunderts dar. Asterix avanciert bereits partiell zur Lektüre der Intellektuellen; die Comic-Serie »Superman« vermag heute die Bilanz ihres fünfzig Jahre andauernden Erfolgs zu ziehen. Die Auflagenzahlen beider und ihre beinahe globale Ausmaße annehmende Verbreitung machen sie und ihr Medium zu einem Gegenstand von wissenschaftlichem Interesse. Ihre gesellschaftliche und sozial-kommunikative Bedeutung empfiehlt sie insbesondere einer sozioethischen Auseinandersetzung.

Im vorliegenden Buch wähle ich als Untersuchungsgegenstand die Serie »Superman«. Sie hat einen ganzen Industriezweig – die Comic-book-Industrie – und einen neuen Heldentypus – den Superhelden – hervorgebracht. Als genuin amerikanisches, jedoch international verbreitetes Produkt transportiert sie spezifisch westliche Weltvorstellungen und Ethosformen in beinahe alle Kulturen. Ihre lange Laufzeit – seit 1938 – liefert genug Material für eine Reflexion, die auch allgemeinere Relevanz beanspruchen kann; sie ermöglicht es zudem, die Bezüge zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Serienentwicklung zu untersuchen. Eine Monographie, die sich der gesamten Serie und ihrer Wandlungen annimmt, lag bislang noch nicht vor, obgleich Superman immer wieder als paradigmatisch für kommerzielle Comic-Serien gilt.

Was aber sind Comics und Comic-Serien? – Die Antwort scheint einfach: Comics sind ein Medium, das mit Bildern arbeitet. Hat man diese allgemeine (und etwas triviale) Feststellung getroffen, so

stellt sich beim näheren Zusehen sofort eine Fülle von Fragen: Wie wird da mit Bildern gearbeitet; wo liegt das Spezifikum gegenüber anderen bildlichen Kommunikationsformen; wo verläuft die Grenze zu historischen Analogaten einerseits, und wie sind »die Comics« andererseits selbst auf den Begriff zu bringen? Comics, wie es sie heute gibt, haben einen hohen Grad an Differenzierung erreicht. Sie unterscheiden sich in formaler wie inhaltlicher Hinsicht gravierend voneinander. Inhaltlich hat sich eine Vielzahl an Genres etabliert, die in sich oft weit auseinanderliegende Stilrichtungen aufweisen. Neben den mit Comics zumeist assoziierten Humor- und Abenteuererien stehen romanähnliche Einzelproduktionen, katechetisch-missionarische Projekte, nicht-narrative Sach- und Agitationscomics, Werbecomics und dergleichen mehr.

Literaturwissenschaftliche Begriffe haben es schwer, in einheitsstiftender Weise eine Betrachtung der Comics zu ermöglichen, ohne sich bei näherem Zusehen als problematisch zu erweisen – nicht zuletzt deswegen, weil bereits die Zuordnung der Comics zum Bereich Literatur strittig ist. Comics werden zwar drucktechnisch hergestellt, auch hat diese Herstellungs- und Verbreitungsform gewichtigen Anteil an ihrer Konstitution und Geschichte, doch sind sie keineswegs rein textuale Gestalten. Comics arbeiten mit Bildfolgen; darin liegt geradezu ihr Spezifikum. Manche Autoren sprechen daher gerne von »Bilddominanz«¹, obwohl auch das nicht auf alle Comics zutrifft (Jules Feiffers satirische Strips etwa sind eindeutig textdominant, ohne daß das Bild einen verzichtbaren Bestandteil darstellte). Die Rolle des Bildes, genauer: der Bildverknüpfung, verweist auf die Verwandtschaft der Comics zu anderen Medien, etwa dem Film. Nicht nur der Versuch einer inhaltlichen Kategorisierung, sondern auch eine formale Bestimmung erweist sich daher als schwierig. Das Kriterium der Bildverknüpfung trifft zwar einen Wesenszug der Comics, doch eignet dieser nicht nur ihnen allein. Die Abgrenzung von Analogaten mit Hilfe eines Verweises auf das für Comics als spezifisch erachtete Zeichenmaterial hilft zudem kaum weiter – die Comics verwenden es keineswegs durchgängig und völlig einheitlich. (Die mit ihnen sofort assoziierte Sprechblase etwa tritt durchaus nicht in allen Comics auf.) Hingegen lassen sich Signifika der Comics ohne große Anstrengung in der gesamten Kunstgeschichte wiederfinden. Einige Autoren sehen sich daher veranlaßt, lange Traditionsreihen nach rückwärts zu erstellen, nicht selten

zum Zweck der Nobilitierung des von ihnen behandelten Mediums. In der Betrachtung eines solchen Ansatzes zeigt sich ein Doppeltes: Es ist nicht minder problematisch, den Versuch einer derartigen Vorgeschichtsschreibung der Comics differenziert unternehmen zu wollen, als auch ihn zugunsten einer sauberen Abgrenzung des Mediums von Analogerscheinungen in der Kunstgeschichte vom Tisch zu weisen.

a) Vorgeschichte

Zu den am weitesten ausgreifenden Versuchen einer Vorgeschichtsschreibung der Comics zählt James Sterankos Ansatz. Er läßt seine »History of Comics« in der Urgeschichte der Menschheit beginnen:

As the ice age thawed, so did the imagination of man. With the end of a chewed twig the first prehistoric artisan daubed a cold stone edifice with earthy pigment in the profiled form of a six-legged bison. The critics hated it, but the spectators in the bleachers knew it was a kind of visual shorthand, that indicated motion . . . In their own way they [the cavemen] had told their first story, and storytelling is what comics are all about.²

Steranko bestimmt diese ersten Versuche bildlicher Darstellung als »graphic communication«³ und als »storytelling«⁴, mithin als erzählend-bildliche Kommunikation. Da zweifellos auch Comics dieser Bestimmung zuzuordnen sind, erlaubt sie ihm die Statuierung eines Zusammenhangs. Alle Erscheinungen der Kunst- und Kulturgeschichte, die in irgendeiner Weise bildlich-erzählend oder bildlich-kommunikativ sind, werden von ihm in eine lange Reihe gestellt, die den Charakter einer Traditionsreihe verliehen bekommt (vgl. etwa Formulierungen wie: »The Greeks were responsible for the next step . . .«⁵). Comics sind darin die gegenwärtig modernste Form bildlicher Erzählkunst: »Today visual narratives are called comics.«⁶

Von den Höhlenmalereien über ägyptische Hieroglyphen, babylonische Reliefs und antike Karikaturen bis hin zu Benjamin Franklins Holzschnittcartoons führt in seinen Augen also *eine* Linie. Sie ist ihm zwar keine Linie direkter Deszendenz, wohl aber im ganzen die einer Entwicklung, die von ein und demselben Impetus getragen ist: dem »storytelling«.⁷ Dieser Impetus stellt für Steranko die ursprünglichste Triebkraft der Kunstgeschichte dar:

»The art of the pictorial narrative is, in fact, the original art form. Painting, sculpture and their analogous crafts are all offspring of the narrative work.«⁸ Sterankos Ansatz ermöglicht letztlich eine Annexion der gesamten Geschichte der bildenden Kunst für die Geschichte der Comics und mündet bei ihm auch in eine solche Annexion. Kunstgeschichte wird Comic-Geschichte, und der Begriff der graphischen Kommunikation saugt alles auf. Völlig unberücksichtigt bleiben bei Steranko Sinn und Zweck des Erzählens, der jeweilige kulturgeschichtliche Kontext oder auch das für die Entwicklung der Kulturgeschichte höchst bedeutsame Verhältnis von Bildlichkeit und Schriftlichkeit. Er reflektiert weder den magisch-mystischen Charakter der Höhlenzeichnungen noch die umwälzende Bedeutung der Hieroglyphen als Schriftzeichen oder die satirische Relevanz der antiken Karikatur. Für eine wirkliche Erhellung der Bezüge zwischen Comics heute und analogen narrativ-piktorialen Versuchen der Vergangenheit täte eine solche Reflexion jedoch not. Die Erkenntnis, daß es erzählend-bildliche Kommunikation immer schon gegeben hat – wobei auch der Begriff: »Erzählen« näher zu bestimmen wäre: Der Unterschied zwischen dem »Erzählen« eines Höhlenbildes (sofern man hier überhaupt von »Erzählen« sprechen kann) und dem eines heutigen Comic ist doch immerhin ein beträchtlicher – bleibt sonst eine leere Erkenntnis.

Den Versuch, die Reihe der Analogate unter Einbezug ihres kulturgeschichtlichen Umfelds und ihres Kommunikationskontextes zu detaillieren, unternimmt Metken⁹. Doch bleibt es auch bei ihm und verwandten Autoren¹⁰ bei einer Reihung feuilletonistischer Bemerkungen und der Erstellung von Ansätzen. So sieht Metken in den sumerischen Bildbänden von Ur die »kinematographisch« durchgeführte Zerlegung von Bewegung in Einzelbilder, in den ägyptischen Totenbüchern entdeckt er die Bild-Textverklammerung¹¹ und scheint so ebenfalls eine Entwicklungsreihe konstatieren zu wollen, ohne jedoch über die bloße Nennung von Einzeldaten hinaus zu einem wirklichen Erweis zu gelangen.

In bezug auf den Teppich von Bayeux benennt er dann den Entstehungskontext und den Zweck des Teppichs als »politisch-propagandistisch«¹²; den Zweck der Buchmalereien des Mittelalters kennzeichnet er als katechetischen¹³. Auf eine Reflexion der Bedeutung dieser Zwecke im Verhältnis zu Comics aber verzichtet er und erarbeitet so weder Unterschiede noch Ähnlichkeiten.

Angesichts der Lage der Sekundärliteratur muß festgestellt werden, daß die Vorgeschichtsschreibung der Comics ihre feuilletonistische Phase nicht überwunden hat. Die Probleme, die sich im Versuch der Absicherung einer Ahnenreihe des Mediums ergeben, sind noch keineswegs gelöst. Die Erstellung einer solchen Reihe steht entweder in der Gefahr, die gesamte Kunstgeschichte zu annektieren – unter Auslassung der kulturgeschichtlichen Bedeutung und Gebundenheit der jeweils behaupteten Analogate –, oder sie hat sich in das konfliktreiche Problemfeld eines kulturgeschichtlichen Erweises dieser Reihe zu begeben. Letzteres wurde bislang noch nicht geleistet.

Sinnvoller erscheint es mir, statt einer weit in die Frühgeschichte der Menschheit zurückgreifenden Erstellung von Ahnenreihen eine historiographische Bestimmung des Mediums Comic durch Beleuchtung seiner weitaus unmittelbareren Bezüge zu Karikatur und Bildergeschichte zu versuchen. Die Väter der ersten (amerikanischen) Comics nämlich kommen aus dem Bereich der Karikatur und der ihr verwandten humoristischen Zeichnung und lernen vor allem von der deutschen Bildergeschichtstradition. Für eine erste historische Vorverständigung über das Medium Comic selbst und seinen (gesellschaftlich-kulturellen) Ort setze ich daher hier an.

b) Karikatur und Comics

Die Karikatur ist bestimmbar als satirische Verzeichnung. Ihr Begriff leitet sich her aus dem italienischen Wort »caricare«, das wörtlich übersetzt »belasten, beladen« bedeutet. Durch eine »Belastung« bestimmter, als signifikant erachteter Merkmale eines Gegenstandes versucht die Karikatur zu verdeutlichen, und dies auf satirische Weise. Sie möchte das »Wesen« einer Sache in zumeist polemischer Form bloßlegen.

Unter dieser Bestimmung reicht die Geschichte der Karikatur in ähnlich dunkle Räume zurück wie die Geschichte der Comics. Eduard Fuchs, Autor des bis heute uneingeholten Standardwerkes über die Karikatur¹⁴, macht so deren Anfänge bereits im Ägypten des 13. Jahrhunderts vor Christus aus¹⁵. Ihre eigentliche öffentliche Wirksamkeit aber erfährt die Karikatur erst mit der Möglichkeit ihrer drucktechnischen Verbreitung in der Renaissance. Hier nämlich wird sie als massenwirksames Kommunikations- und Agitationsmittel eingesetzt.

Die Chancen eines solchen Einsatzes hat als einer der ersten zweifellos Martin Luther erkannt. Explizit fordert er dazu auf, »das edle Götzengeschlecht des Antichrists mit Malen anzugreifen«¹⁶, und wird so zum Vorreiter und Beförderer der (kirchen-) politisch-agitatorischen Nutzung nicht nur des Flugblattes und der Streitschrift, welche die Fähigkeit des Lesens voraussetzen, sondern auch der Graphik. Diese bietet den unschätzbaren Vorteil, von jedermann rezipiert werden zu können und garantiert eine weitaus größere Breitenwirkung.

Der kirchliche Streit wirkt sich daher sogleich ungemein fruchtbar auf die Entwicklung der Karikatur aus und läßt eine ungeheure Fülle von Flugblättern entstehen, die nicht selten von so illustren Persönlichkeiten wie Lucas Cranach oder Melanchthon gestaltet werden. Zum ersten Mal dient die Karikatur als eine Art agitatorisches Massenmedium.

Nicht nur die Reformation, auch die Gegenreformation greift diese Kommunikationsmittel auf¹⁷, und es nimmt nicht wunder, daß diese Zeit reger Produktion nicht nur Quantität, sondern auch eine neue Qualität hervorbringt: Es entsteht die Porträtkarikatur. Im Unterschied zur Personalkarikatur, welche, wie etwa die zahlreichen Papstkarikaturen der Reformationszeit, das Amt und die seinem Träger zugeschriebenen Eigenschaften symbolhaft (etwa durch einen Eselskopf) zu diskriminieren sucht, bemüht sich die Porträtkarikatur um physiognomische Treue¹⁸.

Lange Zeit entsteht die Karikatur dabei »von Fall zu Fall«, d. h. immer dann, wenn sie gerade in irgendeiner Weise, sei es als agitatorisches Kampfinstrument, persönliche Belustigung oder »Fingerübung« (Werner Busch) des etablierten Künstlers dienlich erscheint. Periodizität und Kommerzialität dagegen, wie wir sie heute gewohnt sind, eignen der Karikatur erst mit der endgültigen Etablierung der satirischen Zeitschrift in Frankreich. Als Vorstufen dazu dürfen der Vertrieb von Karikaturen über Print-shops in England, die etwa seit der weitgehenden Aufhebung der Zensur 1696 die Kommerzialisierung der Druckgraphik allgemein in größerem Umfang vorantreiben¹⁹, und ein erster Versuch mit einer illustrierten satirischen Zeitschrift aus Amsterdam, die unter dem Titel »Äsop in Europa« von 1701 bis 1702 erscheint²⁰, gelten. Endgültige Kommerzialisierung und Periodisierung aber sind erreicht, als am 4. November 1830 Charles Philipon die Zeitschrift »La Caricature« ins Leben ruft. Prominente Künstler wie Grand-

ville und Doré arbeiten für sie, aber auch Schriftsteller wie Balzac²¹.

Das Erscheinen der Karikatur in einer Zeitschrift ermöglicht einerseits eine kontinuierliche Kommentierung der Zeitereignisse und erhöhte Aktualität, andererseits nötigt sie jedoch auch dem Künstler eine kontinuierliche Produktion ab und stellt ihn so unter Produktionsdruck. Weiter steht die Karikatur nun im Bedingungsrahmen ökonomischer Verzweckung, d. h. der Rentabilität. Von hier führt der Weg auch zu einem Nebenzweig der satirischen Zeitschrift, nämlich zu den Humorzeitschriften und Witzblättern des 19. Jahrhunderts.

Mit dem Erscheinen von Philipons ehrgeizigem zweiten Projekt, der Zeitschrift »Charivari« am 1. Dezember 1832²², ist schließlich die täglich erscheinende Karikatur geboren. Der Produktionsdruck wird dadurch verschärft, gleichzeitig aber damit die Möglichkeit der tagesaktuellen Karikatur, d. h. der unmittelbaren Kommentierung der Zeitereignisse, geschaffen. Die Karikatur ist nun endgültig zum raschen Verbrauch bestimmt und erhält als gesteigert aktuelles Produkt ein Höchstmaß an Vergänglichkeit. Nicht selten wird sie später auch arbeitsteilig produziert, wie etwa die Karikaturen und humoristisch-satirischen Szenen des »Simplicissimus«, wo zum Teil den Zeichnern Text und Inhalt vorgegeben, zum Teil auch nachträglich Pointen zu den bereits vorliegenden Bildern produziert werden²³.

Im Gang dieser Entwicklung hat sich die Karikatur aus dem Kontext der etablierten Kunst mehr und mehr ausgegliedert, beziehungsweise sie ist ausgegliedert worden. Den Beginn dieser Entwicklung setzt Werner Hofmann mit der Aufspaltung der mittelalterlichen Stilmischung wiederum in der Renaissance an²⁴. Diese Aufspaltung kann als eine hierarchische betrachtet werden, die »bewirkt, daß die verschiedenen Höhenlagen [der mittelalterlichen Stilmischung] sich deutlicher artikulieren«²⁵, genauer: daß »Prototypen« des Schönen, Häßlichen und Komischen entstehen²⁶. Dergestalt bringt die Renaissance einerseits die »Fiktion des Ideal-Schönen«²⁷, andererseits jedoch auch dessen gereinigte Negation, das Häßlich-Deformierte, hervor, die sich in der Karikatur äußert. Der Darstellung des hohen Allgemeinen in den idealen Figuren der Renaissancemalerei setzt sich das Niedrig-Besondere der Karikatur entgegen. Ist die akademische Malerei an

der reinen Schönheit der Körper interessiert, so bemüht sich die Karikatur um deren reale Disproportioniertheit und um das Groteske.

Der Prozeß verläuft antagonistisch: Akademische Malerei und Karikatur beginnen sich einander immer feindlicher entgegenzusetzen und wechselseitig zu diskriminieren²⁸. In der Hochrenaissance erklärt sich die Karikatur gar zum »selbständigen Kunstwerk«²⁹.

Bei aller feindlichen Gegenüberstellung führen die Experimente der Karikatur dennoch immer wieder zu einer Anregung der »Hochkunst«. Barlach, Feininger, Klee, Kupka, Nolde oder Picasso experimentieren nicht selten mit karikaturistischen Mitteln oder versuchen sich unmittelbar in diesem Feld. Doch ziehen sich diese Künstler zumeist bald wieder von der Karikatur zurück und verzichten zugunsten immanenter Weiterentwicklung und Differenzierung darauf, »einen populären Resonanzraum zu betreten«³⁰. Künstler wie Feininger bilden deshalb eine Ausnahme: Er arbeitet neben seiner Malerei gleichzeitig als Karikaturist für die »Lustigen Blätter«³¹ und als Comic-strip-artist für eine amerikanische Tageszeitung³².

Damit zeigt sich folgendes: Mit den drucktechnischen Möglichkeiten setzt bald auch die massenhafte Verbreitung der Karikatur ein. Der Reformationskampf befördert ihre Entwicklung und läßt die Porträtkarikatur entstehen. Mit den Print-shops in England wird die Kommerzialisierung der Druckgraphik ab der Wende vom 17. zum 18. Jahrhundert vorangetrieben; auch die Karikatur gerät in diesen Prozeß. Er wird fortgeführt durch die Etablierung der satirischen Zeitschriften Frankreichs. Parallel zu dieser Entwicklung läuft die zunehmende Ausgliederung der Karikatur aus der »Hochkunst« und ihre Etablierung als eigene Kunstform im populären Raum. Sie wird, da populär, kommerziell und reproduziert, als minder bewertet, erhält aber gleichzeitig einen neuen Rang als ironischer Kommentator aktueller Ereignisse und erarbeitet sich mit den Zeitschriften und gegen jede Zensur allmählich einen festen Platz im Kommunikationssystem der Gesellschaft. Das 19. Jahrhundert bringt schließlich eine Fülle satirisch-humoristischer Zeitschriften hervor, zunächst in Frankreich, Deutschland und England, schließlich auch in den USA. In ihnen absolvieren die Väter des amerikanischen Comic strip ihre ersten Versuche, und aus ihnen heraus entwickeln sie den Comic strip.

Es sind James Swinnerton, Frederick Burr Opper und Richard Felton Outcault – um drei der zentralen Namen zu nennen –, die ihren Stil in den humoristisch-satirischen Zeitschriften »Puck«, »Judge« und »Life« entwickeln und schließlich mit ihrem Wechsel zu den Tageszeitungen die ersten Comics ins Leben rufen.

Am greifbarsten ist dieser Vorgang bei Outcault, dem Erfinder des »Yellow Kid«, einer Comic-Figur, die einem ganzen Gewerbe den Namen gibt: Der Sensationsjournalismus erhält nach ihr die Bezeichnung »Yellow Journalism«. Die Comic-strip-Serie »Yellow Kid« entsteht aus einem großformatigen Witzbild, das am 16. Februar 1896 zum ersten Mal in Joseph Pulitzers »New York World« veröffentlicht wird³³. Es ist das erste einer Serie von solchen Bildern, die unter dem Titel »Hogan's Alley« regelmäßig in der Sonntagsbeilage der »World« abgedruckt werden und skurrile Vorgänge in einer Slumstraße – eben »Hogan's Alley« – zeigen. Kommentiert wird das Geschehen von einem hässlichen Jungen unidentifizierbaren Alters, dessen Worte und Gedanken auf seinem Nachthemd erscheinen. Als es der »New York World« gelingt, die Farbe Gelb für den Druck operabel zu machen und das Nachthemd für einen Probedruck gelb eingefärbt wird, erhält die Serie ihren Titel »Yellow Kid«³⁴.

Witzbilder in der Art von »Hogan's Alley/Yellow Kid«, oft mit satirischem Inhalt, gibt es zu dieser Zeit nicht nur in den Satire- und Humorzeitschriften der USA, sondern auch in England, Frankreich und Deutschland. Sie verwenden zum Teil bereits Sprechblasen und sind nicht selten Karikaturen und karikatureske Zeitschilderungen. Outcaults »Hogan's Alley/Yellow Kid« selbst stellt eine spitze Milieuschilderung dar und kann im Felde der Gesellschaftskarikatur angesiedelt werden. Reitberger/Fuchs attestieren der Serie ein explizit sozialkritisches Element³⁵.

In der Woche zwischen dem 17. und 24. Oktober 1897 entschließt sich Outcault, vom Witzbild zur Bildfolge überzugehen. Schon 1894 hat er mit den narrativen Möglichkeiten einer Sequenz von Bildern experimentiert – es erschien damals die berühmte Folge »The Origin of a New Species, or the Evolution of the Crocodile Explained« in der »New York World«³⁶. Am 24. Oktober 1897 ist auch der »Yellow Kid« als Folge von Bildern konzipiert, die eine kurze Szene erzählt, d. h. aus dem karikaturesken Witzbild ist ein Comic strip geworden³⁷. Ähnliche Übergänge sind auch in England feststellbar, etwa in »Alley Sloper's Half

Holiday«, einer humoristischen Jugendzeitschrift, die auf ihrer Titelseite eine großformatige Gesellschaftskarikatur mit immer der gleichen Hauptfigur Alley Sloper führt und allmählich auch Bildergeschichten entwickelt³⁸. Dieser Übergang ist jedoch zeitlich versetzt zur Entwicklung der Comics in Amerika und steht teilweise unter amerikanischem Einfluß³⁹.

Ähnlich wie mit Outcalt verhält es sich auch mit James Swinerton und Frederick Burr Opper. In der frühen Zeit des Comic strip sind Karikatur, Witzbild und Comic strip noch nicht deutlich auseinanderzuhalten. Sie pflegen regen Austausch und beeinflussen sich gegenseitig; die Methode der narrativen Bildreihung kann jedoch, wo sie auftritt, als Markierung des Übergangs zum Comic strip gelten. Dabei tragen gerade die frühen Comic strips noch häufig satirische Züge. Nicht zuletzt aufgrund der Herkunft einiger ihrer wichtigsten Väter arbeiten sie selbstverständlich mit den Stilmitteln der Karikatur, also der verdeutlichenden Verzerrung, und übernehmen bzw. entwickeln eine Typologie dessen, was als komisch, häßlich und grotesk gilt. Die expressive Kraft der Überzeichnung schlägt sich in der Form ihres Humors nieder; dieser ist beißend, »rough humour«, und er greift auf die derbe humoristische Zeichnung ebenso zurück wie auf den Kult des »practical joke«, der ungeheure Popularität genießt.

Als satirische Brechung und Spiegelung des Zeitgeistes und der Zeitereignisse findet sich in den frühen Comic strips auch betont ethnischer Humor. Im gebrochenen Deutsch der »Katzenjammer Kids« und in den Erlebnissen des Juden Abie (»Abie the Agent«) etwa spiegelt sich das Problem der fremdsprachigen Einwanderer wieder. Zum Teil mögen diese Comic strips auch eine böse Verzeichnung der »Fremden« enthalten, ihr Gros aber läßt sich durchaus als eine Auseinandersetzung der amerikanischen Gesellschaft mit sich selbst und ihren Problemen verstehen. Die frühen Comic strips zeigen hier ein weitaus größeres Bewußtsein und größere Offenheit für ethnische Minderheiten und soziale Fragen als etwa die Comic-book-Industrie der 50er und 60er Jahre, die durch ihren Code derartige Probleme schlicht ausblendete (vgl. zum Code I 3c). Die Entwicklungsstränge von Karikatur und Comic strip laufen schließlich mehr und mehr auseinander. Die Comics entwickeln ein neues Zeichenrepertoire, regen nicht selten die Karikatur an und gehen eigene Wege mit eigenen Inhalten. Das verhindert nicht, daß dezidiert politisch ausgerichtete Satire im

Comic strip wieder entsteht. Sie etabliert sich etwa in den Strips »Pogo« von Walt Kelly, »Doonesbury« von Gerry Trudeau oder »Feiffer« von Jules Feiffer als ausgesprochen scharfsichtiger Zeitkommentar und hintergründige Polit- bzw. Gesellschaftssatire. Hier findet der Comic strip zu den Linien seiner Herkunftsgeschichte zurück und setzt auch die Mittel der Porträtkarikatur wieder ein, wie etwa Feiffer in seinen Politikercartoons.

c) Bildergeschichte und Comics

Bildergeschichten in Bilderbogen stellen den zweiten Strang der unmittelbaren Vor- und Herkunftsgeschichte der Comics dar. Die ersten Bildergeschichten in Bilderbogen ausfindig machen zu wollen, ist ein weiträumiges Unterfangen. Die Forschung steckt hier noch in den Kinderschuhen und ist von der Materiallage her zudem vor die Schwierigkeit gestellt, daß die bunten Bogen aufgrund ihrer Popularität, ähnlich der Karikatur, als von minderm Wert erachtet und weder museal noch sammlerisch archiviert wurden. Als Gebrauchsgegenstände wurden sie auch gebraucht, d.h. verbraucht, und endeten oft zerschnitten, als Makulatur oder im Ofen.

Zu ihren Begleitern dürfen wohl die reiche Flugblattliteratur des 16./17. Jahrhunderts und die Bildtafel des Bänkelsangs Ende des 18. Jahrhunderts zählen. Letztere gab es auch als Moritatenflugblatt auf den Jahrmärkten. Sie ist in dieser Form selbst eine Art erzählender Bilderbogen, wenn auch angewiesen auf den Text des Moritatenängers. Die ersten Bilderbogen glauben Becker und Schnurrer in der Zeit der Erfindung des Holzschnitts ausmachen zu können⁴⁰. Ihre Thematik ist vorwiegend religiös – Heiligenbilder etwa werden häufig gedruckt –, vermehrt sich jedoch um die Wende zum 16. Jahrhundert um profane Motive: Herrscherporträts, Darstellungen von Naturwundern, Spottbilder etc.⁴¹. Diese Verbreitung steht im Zusammenhang mit einer allmählichen Säkularisierung bildnerischer Inhalte überhaupt und der Selbsteinsetzung des menschlichen Künstlers in die Rolle des göttlichen Schöpfers, wie dies in der Zeit vom 15. bis zum 17. Jahrhundert geschieht. Die Kunst erscheint dem Göttlichen, der Künstler als homo creator dem deus creator durchaus vergleichbar – Dürers Selbstbildnis von 1500 im bis dahin Christus alleine vorbehaltenen ikonischen Typus der Frontalansicht etwa dokumentiert diesen

Anspruch⁴². Der Bilderbogen vollzieht diesen kunstgeschichtlichen Wandel in leichter zeitlicher Versetzung populär mit.

Mit den »Nürnberger Bilderbogen« von Paulus Fürst (1605 bis 1666) setzt im 17. Jahrhundert eine thematische und marktmäßige Differenzierung und Spezialisierung der Bilderbogen ein. Neben der Zielgruppendifferenzierung von Bilderbogen für die Land- und Stadtbevölkerung – ländliche Kreise bevorzugen den schablonenkolorierten Holzschnittbogen mit starken Farben, während die Stadtbevölkerung den detaillierter gearbeiteten Kupferstich favorisiert – unterscheidet man zunehmend auch zwischen Motiven für Erwachsene und für Kinder⁴³. Themen der Erwachsenen sind Kostüm- und Sittenbilder, Land-, Jagd- und Schäferszenen, während für Kinder hauptsächlich Bastel- und Ausschneidebogen gefertigt werden⁴⁴. Daraus entwickeln sich für einige Zeit Bogen mit ausgesprochener Gebrauchsgraphik wie etwa Schmuckvignetten, Glückwunsch- und Widmungsbilder etc.⁴⁵.

Der Inhalt der Bilderbogen vor dem 19. Jahrhundert reicht so von populärer Druckgraphik szenischen Inhalts bis zu gebrauchsgraphischem Dekor. Unter Rückgriff auf den »Orbis sensualium pictus« von Comenius (1592–1670) finden sich – etwa in den »Nürnberger Bilderbogen« – auch pädagogische Absichten, beispielsweise in der Abbildung von Tieren mit deren Namen. Die Bilderbogenkultur stellt zweifelsohne bis nach der Mitte des 19. Jahrhunderts eine Art »Mittler zwischen Textverbreitung und Analphabetismus«⁴⁶ dar. So nimmt es nicht wunder, daß die Bogen auch als Kommunikationsmittel Verwendung finden. In Form einer Art Bildergeschichte dienen sie schon seit ihren Anfängen in der Flugblattliteratur der Informationsvermittlung und bringen sogar gezeichnete Bildreportagen hervor. Metken verweist in diesem Zusammenhang auf ihre Internationalität: Bilderbogen der französischen Imagerie werden aus Epinal, Metz und Weißenburg nach Deutschland oder Spanien exportiert⁴⁷. Sie kennen auch bereits eine Art Serialität mit einer feststehenden Hauptfigur in den verbreiteten fiktiven und realen Heldengeschichten; Napoleon etwa wird in den Bogen beinahe schon so etwas wie eine Comic-Figur⁴⁸.

Die Bilderbogen des 19. Jahrhunderts sind es dann, die jene an Groteske und Satire mit sadistisch gefärbtem Humor orientierten Bildergeschichten entwickeln, die auf die Entstehung und Weiterbildung der Comics direkten und nachhaltigen Einfluß nehmen.

Bedeutsam ist hier vor allem die Entwicklung in Deutschland. Hatte die satirisch-humoristische Zeitschrift in Frankreich gewissermaßen die konzeptuale Vorarbeit im Feld der Satire und Karikatur geleistet, so sind es die deutschen »Fliegenden Blätter«, die dieses Konzept nun aufgreifen, modifizieren und weiterformen. Ihre Herausgeber, Kaspar Braun (1807–1877) und Friedrich Schneider (1815–1864), sind dabei keine Neulinge im Bilderbogensgeschäft. Bereits im Mai 1844 operieren sie in diesem Bereich: Zur Starkbierzeit erscheint ihr Bogen »Der erste Bock« im repräsentativen Folio-Format und in der neuentwickelten Technik des Holzstiches. Noch im selben Jahr bringen sie auch die erste Ausgabe der »Fliegenden Blätter« auf den Markt, die nach dem Vorbild der Zeitschriften Philipons, »La Caricature« und »Charivari«, konzipiert ist⁴⁹. Bis dahin gibt es in Deutschland noch keine satirische Zeitschrift dieses Niveaus, und die »Fliegenden« haben es schwer, sich zu etablieren. Als nach mehrfacher Konfiskation durch die Bayerische Regierung schließlich der satirische Biß gemildert wird und der Humor der Blätter sich bis 1848 »glättet« (Becker/Schnurrer), d. h. zugunsten mehr allgemein humoristischer Beiträge zu entpolitisieren beginnt, steigen auch die Auflagenzahlen.

Das Jahr 1859 stellt dann einen für die weitere Entwicklung der Geschichte der Bilderbogen bedeutsamen Einschnitt dar. In diesem Jahr stößt Wilhelm Busch (1832–1908) zur Mannschaft der »Fliegenden«, und mit ihm entsteht eine neue, eigene Schule der narrativen Bildsequenz, ja mit ihm, so könnte man sagen, wird die humoristisch-satirische Bildergeschichte als Bild-Textverklammerung eigentlich erst relevant – und zu einem Spezialgebiet für Braun & Schneider. Busch ist es, der das »eigentlich-komische Element« einer Geschichte »in einer Schärfe, die es bis dahin noch nicht gegeben hat«⁵⁰, isoliert und einen neuen Typus der Bildergeschichte perfektioniert: Er entwickelt einen Humor, der sich der Groteske bedient, den »gag« einführt, starke physische Aktion benutzt und dennoch subtile Ironie nicht zu kurz kommen läßt. Seine Geschichten sind intellektuell, nicht derb, und es sind oft Satiren.

Mehrfach ist bereits darauf hingewiesen worden⁵¹, daß Busch einen Vorgänger hatte: Rodolphe Töpffer. Der Schweizer Rhetorikprofessor zeichnet seine »komischen Bilderromane« mehr zum privaten Vergnügen als mit Publikationsabsichten. Sie liegen in

seinem Salon zur Belustigung der Gäste aus und werden dort 1830 von Eckermann entdeckt, der Goethe dafür interessiert. Dem Weimarer Dichterfürsten ist es im letzten auch zu verdanken, daß 1833 die erste Geschichte Töpffers, »Monsieur Jabot«, als Buch erscheint. Töpffer pflegt bereits einen humoristisch-karikierenden Stil, erzählt kontinuierlich, d. h. ohne große Zeitsprünge, und episodisch in der charakteristischen Verklammerung von Bild und Text, bei welcher ein Element ohne das andere nicht zu existieren vermag. Busch könnte die Arbeiten Töpffers gekannt haben. Seine Geschichte »Der kleine Maler mit der großen Mappe« erinnert in Motivik und Aufbau stark an eine Episode aus Töpffers »Monsieur Pensil«. Becker/Schnurrer geben zwar zu bedenken, daß die Motivik zu allgemein sei, um von einer bewußten Anlehnung zu sprechen⁵², doch sind zumindest Stilähnlichkeiten feststellbar. In beiden Fällen – der frühen Geschichte Buschs (die 1858 noch im »Münchner Bilderbogen« erscheint) und der Geschichte Töpffers von 1840 – wird auch eine ähnliche Geschichte erzählt: Einem offensichtlich sehr selbstverliebten Maler werden nacheinander Hut und Mappe vom Wind davongetragen, und eine Reihe komischer Erlebnisse ist die Folge⁵³.

Buschs kontinuierlicher Weg in den »Fliegenden« beginnt 1860 mit dem Erscheinen der Bildergeschichte »Die Maus oder die gestörte Nachtruhe. Eine europäische Zeitgeschichte«⁵⁴. Danach bringt er einige Bilderbücher heraus – »Bilderpossen«, »Der Eispeter«, »Katze und Maus« – und bietet seinem Verleger schließlich eine Geschichte an, die später als allererste mit dem Namen Busch assoziiert werden wird, zunächst aber Entsetzen und moralische Entrüstung hervorruft: »Max und Moritz«. Spätestens hier ist auch deutlich, daß Buschs Humor gänzlich andere Wege geht als die vergleichsweise harmlosen Geschichtlein Töpffers. Trotz der Einwände des Buchverlegers erscheint die Geschichte – und zwar ab 1865 in Fortsetzungen in den »Fliegenden Blättern«⁵⁵.

Die Auswirkungen dieser Publizierung sind – jenseits aller aufbrandenden, aber letztlich kurzlebigen Entrüstung deutscher Pädagogen über die »grausame Moral«⁵⁶ der Episoden – ungeheuer: Als bald nachgeholte Buchpublikation erreicht die Geschichte größte Popularität und gelangt – übersetzt – auch in die USA. Dort gerät sie dem Zeitungszaren Randolph Hearst in die Hände, der – im Pressekampf mit Pulitzer befindlich, wobei

Comics eine nicht unwesentliche Rolle spielen (vgl. auch I 3a) – augenblicklich eine auflagensteigernde Chance in Buschs Geschichte sieht und sich »etwas Ähnliches«⁵⁷ für seine Zeitung wünscht. Am 12. Dezember 1897 erscheint daraufhin auf Seite 8 des »New York Journal« die erste Folge der »Katzenjammer Kids«, gezeichnet von Rudolph Dirks, der zu diesem Zeitpunkt gerade 19 Jahre alt ist⁵⁸. Die Serie ist zunächst ohne Dialog; bald aber führt Dirks Sprechblasen ein, in denen die handelnden Personen ein verballhorntes Deutsch-Amerikanisch produzieren. Für die deutschsprachigen Einwanderer in New York mögen sie als »Hans und Fritz« Erinnerungen an die Heimat und an die deutschen Bildergeschichten geweckt⁵⁹ und daraus einen Teil ihrer ungeheuren Popularität gezogen haben.

Auch nach England geraten »Max und Moritz«. Dort sind – zum Teil als Raubdruck – bereits vorher Geschichten von Busch in Jugendzeitschriften erschienen, zumeist ohne Nennung seines Namens⁶⁰. Sie führen zusammen mit den »Katzenjammer Kids« zur Entstehung einer ganzen Parade von »Terrible Twins«-strips in den englischen Jugendzeitschriften – etwa »Those Terrible Twins« (1898) in »The Halfpenny Comic«, »Our Kids« (1898) in »Comic Cuts«, »The Twinkleton Twins« (1900) in »The Big Budget« etc.⁶¹ – und nehmen so gravierenden Einfluß auf die Entwicklung der englischen Comics. Auch der Begleittext wird jeweils mitübernommen, wobei die Verse in der Übersetzung oft zu Knittelversen werden. Bis heute findet sich diese Art »doggerel« in den englischen Comics, so daß Buschs Formeinfluß in diesem Rudiment immer noch spürbar ist. England bleibt mit Busch auch den Bildunterschriften länger verhaftet als Amerika, wo die Erzähltechnik sich schnell eigenständig zu entwickeln beginnt und zu einer flüssigeren, homogenen Bild-Text-Verklammerung gelangt, als dies in den englischen Strips der Fall ist.

So wirken die Bildergeschichten Buschs, insbesondere »Max und Moritz«, wie eine Art innovativer Katalysator auf die Entwicklung der Comics ein. Nicht nur seine Geschichten aber stehen in dieser Zeit wirksam neben den ersten Comics. Die hochentwickelten deutschen Bildergeschichten genießen bei den amerikanischen Zeitungsverlegern großes Ansehen und werden nicht selten übernommen.

Neben dem ersten ganzseitigen Comic strip, den Waterman⁶² schon am 18. Januar 1894 in der »New York World« ausmacht,

steht bereits eine deutsche Bildergeschichte aus den »Fliegenden Blättern«: »The Lion and the Carpenter« (»Der Löwe und der Tischler«), welche in derselben Ausgabe abgedruckt ist⁶³.

In den Jahren 1905/1906 kommt es gar beinahe zu einer Vereinigung der beiden Entwicklungsstränge. Der Verleger der »Chicago Tribune« läßt 1905 durch einen Agenten Verhandlungen mit deutschsprachigen Bildergeschichtenzeichnern führen, u. a. mit dem Österreicher Hans Horina, dem Deutsch-Amerikaner Lionel Feininger und den Deutschen Lothar Meggendorfer und Karl Pommerhantz. Es gelingt, die Genannten zu gewinnen, und in der Ausgabe vom 6. Mai 1906 beherrschen die deutschsprachigen Zeichner die Sonntagsseite⁶⁴.

Mit dem Engagement deutschsprachiger Zeichner für die Comics-Section der »Tribune« findet jedoch auch die letzte Mitwirkung der deutschen Bildergeschichten an der Geschichte der Comics statt. Ihre eigene Entwicklung nämlich »stagnierte und blieb zumindest quantitativ hinter der rasanten profitorientierten Entwicklung in den Staaten zurück«⁶⁵. Der Comic entwickelt sich eigenständig weiter, lernt von anderen, neuen Quellen (etwa dem Film) und entfaltet sich immer differenzierter, während die Bildergeschichten in Deutschland quantitativ und qualitativ immer mehr hinter das Niveau ihrer Blütezeit zurückzufallen beginnen. Mit den Werbeheften der Margarinefirma »Blauband« und der Schuhfirma »Salamander« (»Lurchis Abenteuer«) gehen sie schließlich ihrem Ende entgegen und machen nach dem Zweiten Weltkrieg einer neuen Zeichnergeneration Platz, die sich in den Satire-Magazinen »Pardon« und »Titanic« sowie in Buchausgaben eine neue, sich an den Comics orientierende Form erobert.

Auf dem Hintergrund dieser ersten historischen Vorverständigung wird bereits einiges über Comics deutlich.

Sie sind keineswegs eine geschichtslose Erscheinung, wenngleich man für eine Erhellung ihrer Herkunftslinien nicht in die Frühgeschichte der Menschheit zurückzugehen braucht. Sie weisen klare Bezüge zu Karikatur und Bildergeschichte auf. Die Väter der amerikanischen Comics insbesondere tragen karikatureske Elemente aus den Humor- und Satirezeitschriften in die ersten Comics hinein und lernen von der deutschen Bildergeschichte. Parallelen dieser Art sind auch in England erkennbar, obwohl Amerika in der Entwicklung rascher voranschreitet. Von Beginn

an teilen die Comics mit ihren Verwandten Karikatur und Bilder-
geschichte das Stigma der »Nur-Popularität« und des »Warencha-
racters« (Drechsel/Funhoff). Als Teilabkömmlinge einer bereits
etablierten kommerziell-populären Kultur in den humoristisch-
satirischen Zeitschriften sind sie seit ihrer Entstehung selbst in eine
solche Kultur eingeordnet. In den USA entstehen sie in den
Tageszeitungen, d. h. in einem herausragenden Mittel der sozialen
Kommunikation. Ihre Väter produzieren sie unter den für die
humoristisch-satirische Graphik bereits etablierten Bedingungen,
nämlich periodisch, »für den Tag« und für den Verbrauch. Die
Funktion der ersten Comics ist beschreibbar als humoristisch-
satirische Unterhaltung und bleibt so noch ihren Herkunftslinien
verpflichtet. In ihnen erscheint zudem eine humoristisch-satiri-
sche Auseinandersetzung mit Welt und Gesellschaft, konkret z. B.
mit den fremdsprachigen Einwanderern (»Katzenjammer Kids«),
den sozialen Strukturen der großen Städte (»Yellow Kid«) und
Zeitströmungen (wie etwa der Vorliebe für den »practical joke«).
Sie ordnen sich so neben der Karikatur als neues, sich zunehmend
verselbständigendes Medium in das Kommunikationssystem der
Gesellschaft ein. Aus den skizzierten herkunftsgeschichtlichen
Linien kann ihr gesellschaftlicher Ort als der der sozialen Kommu-
nikation und ihr kultureller Ort als der der Unterhaltung benannt
werden.

Ein großer Teil der Comics bleibt auch in der weiteren Entwick-
lung dieser Orientierung treu, wie aus der Skizzierung der Ge-
schichte der Comics in Amerika zumindest für ihr primäres
Ursprungsland deutlich werden wird (vgl. I 3).

2. Begriff

Nachdem in einer ersten historiographischen Vorverständigung
über die Comics Züge ihrer Konstitution deutlicher vor Augen
getreten sind, stellt sich erneut das eingangs bereits angedeutete
Problem ihrer definitorischen Erfassung. Dieses ist mit schier
ausweglosen Schwierigkeiten behaftet; denn einmal entstanden,
entwickeln sich die Comics sogleich formal und inhaltlich in
höchst unterschiedliche Richtungen, differenzieren und erweitern
sich in eine Fülle durchaus disparater Genres und Erscheinungs-
formen. Das Problem einer (formorientierten) Definition soll

zunächst kurz diskutiert und sodann zugunsten einer an der historiographischen Vorverständigung anknüpfenden Deskription verlassen werden. Die Deskription wird durch eine Darstellung der wichtigsten Publikations- und Produktionsformen ergänzt werden, welche nicht geringen Anteil an der Konstitution des Mediums Comic in seiner inhaltlichen und formalen Gestalt haben.

a) Definitionsprobleme

Wer versucht, Comics definitorisch zu fassen, sieht sich sogleich mit einer Fülle von Schwierigkeiten konfrontiert. Was immer an Bestimmungsstücken aus dem Gesamtphänomen ›Comic‹ herausdestilliert wird, zeigt sich bei näherem Hinsehen als durchaus nicht für alle Comics spezifisch und oft den jeweils gängigen Wertungen verhaftet. Der »Brockhaus« etwa führt als Bestimmungsstücke auf⁶⁶: Comics seien »gezeichnete Bildergeschichten« in »regelmäßigen Fortsetzungen« als Comic strip in Zeitungen und Comic books; sie verwendeten die »charakteristischen ›Blasen‹« zur Darstellung von Sprechakten⁶⁷. Typische Stoffe seien: »spannende, komische, Detektiv-, Reise-, Kriegs- oder utopische Abenteuer, gelegentlich auch Themen der Weltliteratur«⁶⁸. Besonders genannt werden dann »Horrorcomics« und »C. für Erwachsene«⁶⁹. Exemplarisch werden einige Serien angeführt: »Superman«, »Blondie«, »Rip Kirby« u. a. sind ihre beliebten Helden⁷⁰.

Schließlich wird eine Art historischer Abriss gegeben, der auf den Bilderbogen als »kulturgeschichtlichen Vorläufer« verweist⁷¹. In einer Art wirkungsforschendem Ausblick wird noch auf die Möglichkeit der »sittlichen Gefährdung« und »seelischen Schädigung« der Jugend durch Comics verwiesen⁷². Manche Stimmen (Pop Art) sähen die Comics jedoch auch positiv⁷³.

Die vorliegende Mischung aus Definition und Deskription zeigt bereits, wie problematisch eine zufriedenstellende, alle Comics umfassende Bestimmung derselben ist. Gleichzeitig veranschaulicht sich in ihr die Neigung zu zeittypischer Wertung. So ist die gesonderte Nennung von Horrorcomics und Erwachsenencomics zunächst als durchaus zeittypische Kategorisierung zu verstehen; sie ist eine Reminiszenz an die massive Verketzerung des Mediums in den 50er Jahren, welche bei den Horrorcomics ihren Ausgang nahm (vgl. auch I 3c), in der Folge aber eine ganze Reihe von

Comics, die mit Horror nicht das geringste zu tun hatten, erfaßte und zu einer umfassenden Verfolgung führte. Die Nennung einer Gefahr sittlicher Verderbnis und seelischer Schädigung läßt – um so mehr, als sie sich nicht auf spezifische Comics, sondern im Anschluß an die historische Skizze auf »viele Comics«⁷⁴ bezieht – eine negative Wertung des Mediums insgesamt mitschwingen, die durch den Verweis auf positive Stimmen im Bereich der Pop Art nur unvollkommen zurückgenommen wird.

In seinem Bestimmungsversuch greift der »Brockhaus« auf Elemente aus verschiedenen Bereichen zurück. Daß Comics gezeichnete Bildergeschichten sind, ist eine übergreifende Bestimmung der Binnenstruktur; daß sie in regelmäßigen Fortsetzungen erscheinen, ein Formalkriterium der Publikationsweise; ihre Veröffentlichung in Zeitungen und Comic books ein Kriterium ihrer Publikationsform. Die Aufführung der Sprechblase schließlich nennt ein Detail der Binnenstruktur. So verklammert bereits der »Brockhaus« Elemente einer formbestimmenden Definition mit denen einer Bestimmung ihres medialen (etwa Zeitung) und damit gesellschaftlich-kulturellen Ortes, wenngleich dieser dann nicht in weiterer Ausführung näher (etwa als soziale Kommunikation) benannt wird.

Die formbestimmenden Elemente können jedoch nicht durchgängig für alle Comics behauptet werden. Die Sprechblase etwa taucht keineswegs überall auf; einige ihrer genuinen Vertreter, wie etwa »Prince Valiant« oder »Adamson«, arbeiten gänzlich ohne dieses Darstellungsmittel. Auch berühmte Comics wie »Tarzan« oder »Flash Gordon« verzichteten in weiten Perioden ihrer Geschichte darauf. Periodizität und Serialität (regelmäßige Fortsetzungen) treffen ebenfalls nicht auf alle Comics zu, so daß auch für die Bestimmung der Publikationsweise anzumerken ist, daß sie nicht alle Comics umfaßt. Schon in der frühen Zeit gibt es Einzelproduktionen, Geschichten, die einmalig erscheinen und abgeschlossen sind – etwa: »The Origin of a New Species« von Outcault oder sogenannte »one-shots«, d.h. Einzelhefte mit abgeschlossenen Geschichten, später v.a. in Europa Comic-Romane, die in Alben- oder Buchform erscheinen.

Zeitungen und Comic books sind darüber hinaus nicht die einzigen Publikationsformen (vgl. I 2b).

Schließlich ist auch die umfassendste Formbestimmung überhaupt, »Bildergeschichte« nämlich, in Zweifel zu ziehen. Sie mag

1968 noch ein gut Teil der Comics getroffen haben, doch spätestens in den 70er Jahren beginnen sich nicht-narrative Formen des Comics zu etablieren. Es erscheinen einerseits Sachcomics, die die Darstellungsmittel des Mediums zur Vermittlung von Informationen benutzen, andererseits bilden sich Versuche heraus, die Narrativität aufzusprengen und neue Strukturen, etwa die einer Bild-Text-Folie, zu entdecken. Nicht selten stellen solche Versuche eine immanente Thematisierung des Mediums Comic und seiner Geschichte selbst dar.

Als solcher Versuch kann etwa »Opium« von Daniel Torres gelten⁷⁵, der nicht eigentlich mehr erzählt, sondern die »ligne claire« des klassischen französischen Comics in der Tradition Herges thematisiert. Gänzlich jede erzählerische Struktur sprengen Künstler des amerikanischen Magazins »Raw« auf, wenn dort etwa teppichähnliche Formationen aus Einzelbildern erstellt werden, die als Bildfolge wie auch als Gesamtbild betrachtet werden können⁷⁶. Auch Robert Crumbs Comic »Bo Bo Bolinski« ist ein Beispiel hierfür: Durch eine Folge wechselnder Einstellungen aus verschiedenen Perspektiven wird ein Sitzender »dramatisiert«⁷⁷. Hier gibt es keine Handlung und keine Geschichte mehr. Diese Beispiele stehen nicht allein. Sie deuten eine Richtung des Comics an, in der dieser versucht, seine »trivialen« Wurzeln hinter sich zu lassen und neue, experimentelle Ausdrucksmöglichkeiten zu finden.

Die Aufführung typischer Stoffe sowie die Nennung prototypischer Serien im Bestimmungsversuch des »Brockhaus« sind selbstverständlich ebenfalls als zeitbezogen zu sehen und stellen eine notwendig zufällige und willkürliche Auswahl dar. Die Vielzahl der Genres, in die sich die Comics auch 1968 bereits differenziert haben, läßt ihre umfassende Auflistung nicht zu, und jede Auswahl muß somit zwangsläufig willkürlich und zufällig erscheinen. Lediglich die Nennung der Superman-Serie mutet weniger zufällig an – aus ihr hat sich immerhin eine ganze Industrie entwickelt, die Superhelden-Industrie, die auch heute noch repräsentative Marktanteile umfaßt.

Ähnlich wie um die Problemlage der Brockhaus'schen Bestimmung des Mediums ist es um diejenige der Kurzdefinition des »Duden« bestellt⁷⁸. Er differenziert zwar – historisch orientiert – zwischen ursprünglichen »Bildreihen karikaturistischer Art«, die »in Fortsetzungen« in Zeitungen erschienen seien, und späteren,

selbständigen »primitive[n] Bildserien meist abenteuerlichen Inhalts«⁷⁹, doch unterscheidet sich seine Definition – und damit deren Problematik – bis auf die Beigabe der Wertung »primitiv« kaum von der Bestimmung des »Brockhaus«.

Auch die schon fast klassische, in beinahe jedem später verfaßten Aufsatz zum Thema Comics auftauchende Definition des Kolloquiums der Akademie der Künste in Berlin von 1970 birgt das Problem in sich. Dort wurde definiert: »Comic strips lassen sich durch vier Merkmale definieren: Integration von Wort und Bild, wobei das Bild dominiert; Erzählen einer Geschichte, einer Story in mehreren Bildern; periodisches Erscheinen; feststehende Figuren.«⁸⁰ Da das Kolloquium die Bezeichnung »Comic strip« pauschal für alle Comics, also auch für Comic books etc., verwendet, ist hier ebenfalls zu sagen: Keineswegs sind Comics immer eine Integration von Wort und Bild, keineswegs erzählen sie immer eine Geschichte und erscheinen sie immer periodisch, keineswegs weisen sie immer auch einen feststehenden »Cast« von Figuren auf. »The Dreams of the Rarebit Fiend« von Winsor McCay⁸¹, gezeichnet ab 1905, wechselt etwa die Personen von Episode zu Episode aus. Gleichbleibendes Moment ist hier vielmehr das Thema: der Alptraum eines Käsetoastessers.

Angesichts dieser Problemlage scheint es fast unmöglich, die Comics definitorisch zufriedenstellend in den Griff zu bekommen. Ich möchte daher auf eine Definition, die ausgrenzend vorzugehen hätte, verzichten und statt dessen auf der Basis der historiographischen Vorverständigung eine Deskription des Mediums versuchen, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt und sich damit begnügt, ein als bekannt vorausgesetztes Phänomen deutlicher vor Augen zu stellen.

Unter I rb wurde bereits das Moment der Bildreihung als entscheidend für die Bestimmung des Übergangs von der Karikatur zum Comic aufgeführt. Im Zusammenhang mit diesem Übergang ist auch die Benennung der frühen Strips zu sehen: Es entsteht für sie die Bezeichnung »Comic strips«, übersetzbar als »komische Streifen«. Die Bezeichnung geht einerseits auf den humoristisch-satirischen Inhalt der frühen Comics, andererseits auf eben ihr Charakteristikum der Bildreihung im Unterschied zum Einzelbild zurück. Die Bezeichnung etabliert sich im Laufe der Zeit, zumeist

abgekürzt zu »Comics«, für alle Erscheinungsformen des Mediums, d. h. auch für die nicht mehr komischen Adventure Comics (vgl. I 3b). Comics existieren unter dieser Bezeichnung somit erst seit Ende des 19. Jahrhunderts. Sie sind in ihrer allgemeinsten Form beschreibbar als Corpus von unbeweglichen Einzelbildern, die gezeichnet oder gemalt sind, in Einzelfällen auch aus Fotos oder Collagen bestehen können. Die Bilder sind mit Bezug aufeinander in eine Reihe gebracht und mit Text häufig in einer Weise verklammert, daß weder Text noch Bildfolge ohne das je andere verständlich zu existieren vermag. Der Bezug, mit dem die Bilder gereiht werden, kann narrativ sein; dies ist jedoch nicht zwingend.

Comics weisen Analogate in der gesamten Kunstgeschichte auf, von denen sie sich unter nur formalen Gesichtspunkten schwer abgrenzen lassen; Strukturähnlichkeiten wie eben Bildreihung, Narrativität und Verklammerung mit Text lassen sich leicht bei vielen Erscheinungen der Kunstgeschichte nachweisen. Unmittelbarere Linien laufen jedoch von den Comics zu Karikatur und Bildergeschichte. Aus diesen Bezügen erhellt sich auch ihre wesenhafte Zugehörigkeit zu den Print-Medien, in deren Bereich sie entstehen. Die ersten Comics finden sich in der amerikanischen Tageszeitung; Vorformen in Europa in Kinder-⁸² und Humorzeitschriften (vgl. das zur Bildergeschichte Gesagte). Mit der Abkoppelung vom Trägermedium Zeitung in den USA und der Etablierung des Comic book stellen sie sich auf ihre eigenen Beine und werden zum eigenständigen Medium (vgl. I 3b).

Aus der Herkunftsgeschichte der Comics werden auch ihre Zugehörigkeit zu einer kommerziell-populären Kultur, die Zuordnung zu den Mitteln der sozialen Kommunikation und ihre unterhaltende Funktion deutlich. Ihr Gros bleibt dieser Charakterisierung treu, d. h. es zielt auf Unterhaltung eines Publikums ab, dient darin auch der sozialen Kommunikation (vgl. dazu auch III 2 und III 3) im Rahmen einer kommerziell-populären Kultur (vgl. auch den Abriss der amerikanischen Comic-Geschichte unter I 3). Daneben entstehen Versuche, die diesen als »trivial« empfundenen Rahmen zu überwinden suchen. Sie stellen teilweise eine Auseinandersetzung des Mediums mit sich selbst dar und sind mitunter Versuche experimentellen Überstiegs. Schließlich finden die von den Comics entwickelten Darstellungstechniken Verwendung in der Werbung, für nicht-narrative Sachinformation etc. Auch diese Versuche aber bauen noch auf den unterhaltenden Charakter der

Comics und ihre Popularität; wenngleich sie im experimentellen Bereich letztere hinter sich zu lassen behaupten, sind sie dennoch durch die Publikationsform der Zeitschrift auf breitere Rezipientenkreise angewiesen, zehren von der Popularität ihrer »trivialen« Verwandten und können der Unterhaltung dienen.

Die Situierung in einem kommerziell-populären Raum und die print-mediale Gestalt wirken sich konstitutiv, ja oft determinierend auf die Comics aus. In einer Darstellung der hauptsächlichsten Produktionsformen soll daher die Deskription vertieft und erweitert werden. Zuvor jedoch soll die print-mediale Gestalt der Comics in einer Vorstellung der wichtigsten Publikationsformen differenziert werden.

b) Publikationsformen

Comics sind ein kommerzielles Medium. Im Lauf ihrer Geschichte haben sie sich eine Reihe von Publikationsformen erworben, die zumeist aus kommerziellen Erwägungen entwickelt wurden. Besonders deutlich ist dies im Fall des Comic book, das zunächst Werbezwecken und der Zweitverwertung von Zeitungsstrips diente und dann von Wheeler-Nicholson in seinem kommerziellen Potential entdeckt wurde (vgl. hierzu die näheren Ausführungen unter I 3 b). Die Publikationsformen bringen jeweils bestimmte Möglichkeiten, jedoch auch bestimmte Zwänge mit sich. Im folgenden sollen ihre sechs wichtigsten Typen dargestellt werden.

Der *Comic strip* ist die klassische Form des Comics. Er entsteht in der Zeitung und wird daher mitunter als »Newspaper-strip« geführt⁸³. Zu unterscheiden sind hier wiederum *Werktagsstrip* (»*Daily strip*«) und *Sonntagsstrip* (»*Sunday strip*«). Ersterer erscheint täglich und umfaßt in der Regel drei bis vier Einzelbilder (»Panels«⁸⁴). Letzterer erscheint wöchentlich in der Sonntagsausgabe der Zeitung und umfaßt bis zu zwölf Panels, manchmal mehr. In seiner klassischen Form ist er auf die Größe einer ganzen Seite angelegt, kann aber auch weniger Platz einnehmen, wie etwa die Sonntagsfolgen der »Peanuts«. Vom Daily strip unterscheidet er sich durch die Komposition einer größeren Fläche, die in mehrere Bildzeilen aufgeteilt ist, während der Daily strip nur eine einzige Bildzeile umfaßt. Der Sunday strip kann mit einem Daily strip verklammert oder auch eigenständig, von Sonntag zu Sonntag, in

Fortsetzungen angelegt, Teil einer auch werktags erscheinenden Serie sein oder auch nur sonntags erscheinen.

Das *Comic book* ist in seiner klassischen Form ein 64 Seiten umfassendes, im Zeitungsdruck auf Zeitungspapier hergestelltes Heft mit farbigem Glanzumschlag. Es hat ein Format von $17,5 \times 26$ cm, das aus der Halbierung des Tabloidzeitungsformates hervorgegangen ist. Ursprünglich kostete ein Heft 10 c. Im Lauf der Zeit ist der Heftumfang über zunächst 52 dann 40 auf 32 Seiten plus Umschlag geschrumpft⁸⁵.

Das *Comic book* ist farbig gedruckt – wie auch der *Sunday strip* – und erlaubt so den atmosphärischen Einsatz der Farbe im Handlungsverlauf des Comics. Auch ermöglicht es ein breiteres, episches Erzählen, damit die Einführung von Nebenhandlungen (»subplots«) ohne Kontinuitätsverlust und eine komplexere graphische Gestaltung im Layout. Ein Heft kann darüber hinaus mehrere Geschichten enthalten und bietet so die Möglichkeit, durch Kombination verschiedener Genres und Helden in ein und derselben Ausgabe dem Konsumenten ein »Set« anzubieten. Als »Füllserien« können zudem neue Serienkonzepte erprobt und bei Akzeptanz zur eigenständigen Serie gemacht werden. Mit unterschiedlichen Formaten und variierendem Umfang hat sich das *Comic book* auch in Europa etabliert, wobei man hier eine höhere Druck- und Papierqualität bevorzugt. Der Trend geht jedoch neuerdings auch in den USA zum aufwendiger produzierten *Comic book*⁸⁶.

Als Zwischenform zum Taschenbuch hin hat sich das Taschenheft entwickelt, das Taschenbuchformat besitzt und einen Umfang von durchschnittlich 96 Seiten – meist in Schwarzweißdruck – aufweist, aber geheftet und mit einem kräftigen Papierumschlag versehen ist. Diese Form hat vor allem in Italien Verbreitung gefunden. Sie kann als besondere Form des *Comic books* gewertet werden.

Mit der Kombination mehrerer Genres und Geschichten steht das *Comic book* schon dem *Comic-Magazin* bzw. der *Comic-Zeitschrift* nahe. Das Konzept der *Comic-Zeitschrift* hat vor allem in Frankreich Popularität gewonnen. Es entstand aus der Aufnahme von Comics in Kinderzeitschriften und der allmählichen Umgestaltung derselben zu *Comic-Zeitschriften*. Die *Comic-Zeitschrift* zeichnet sich in der Regel dadurch aus, daß sie ein Set von Serien anbietet, die in Fortsetzungen von meist ein bis fünf Seiten pro Ausgabe erscheinen, und daneben einen breiteren

redaktionellen und textlichen Teil führt, dessen Inhalt von Leserbriefseiten über Verlagsinterna, Rätsel, Witzseiten u.ä. bis zu Kurzgeschichten und satirischen Artikeln reichen kann. Comic-Zeitschriften erreichen in Frankreich auch Erwachsene und werden häufig, wie etwa »Pilote« und »Metal Hurlant«, speziell für ein erwachsenes Publikum produziert. Sie bieten im Konzept den Autoren und Zeichnern meist auch Raum für experimentelle Versuche. Das *Comic-Piccolo* ist eine italienische Erfindung, die nur kurzzeitig in Deutschland und Frankreich Fuß fassen konnte – in Deutschland etwa in den Lehnig-Piccolo-Serien der 50er Jahre –, sich jedoch in Italien großer Beliebtheit erfreut. Es handelt sich dabei um querformatige Hefte mit einem Umfang von 32 Seiten plus (Glanz-) Umschlag. Sie bieten auf einer Seite nur einer Bildzeile Platz und werden in der Regel schwarzweiß gedruckt, selten farbig.

Die *Comic-Zeitung* wiederum ist eine englische Erfindung, die es außerhalb von Großbritannien kaum gibt. Sie hat sich aus den Jugendzeitschriften des 19. Jahrhunderts entwickelt, welche zunehmend illustriert waren und allmählich Bildergeschichten und Bildwitze aufzunehmen begannen (vgl. I 1b). Die *Comic-Zeitung* enthält teilweise farbige, auf Zeitungspapier gedruckte Comics, die von abgeschlossenen, einseitigen Funnies (= humoristische Comics; vgl. I 3a) bis zu Fortsetzungsgeschichten abenteuerlichen Inhalts reichen. Meist bieten sie auch noch Rätsel- und Witzseiten, mitunter kurze Text-Sektionen mit Kurzgeschichten, Anekdoten u.ä. Die *Comic-Zeitung* hat häufig Tabloidformat; manchmal werden kleinere, selten größere Formate gewählt. Sie ist meist nur gefalzt wie eine Zeitung.

Comic-Buch und *Comic-Album* gibt es in beinahe allen Ländern. Das *Comic-Buch* kann als Hardcover-Band, als Taschenbuch oder broschiert in Katalogform erscheinen. Das *Comic-Album*, vor allem in Frankreich sehr beliebt und von dort ausgehend nun auch in Deutschland zunehmend etabliert, gibt es ebenfalls als gebundene Hardcover- oder broschierte Softcover-Ausgabe.

Comic-Buch und *Comic-Album* enthalten eine große Breite höchst unterschiedlicher Comic-Produktionen. Sowohl Nachdrucke (gesamelter) Comic strips aus Zeitungen als auch aus Comic books erscheinen in dieser Form. In Frankreich ist es Usus geworden, die in der Regel 46 Seiten umfassenden Fortsetzungsgeschichten aus den Comic-Zeitschriften ein bis zwei Jahre nach

ihrem Erscheinen nochmals in Albenform zu publizieren. Neben diesen Zweitauswertungen vorhandenen Materials gibt es aber auch neue, speziell für diese Publikationsform produzierte Formen des Comics. So hat sich nach den ersten sogenannten »Erwachsenencomics« der 60er Jahre, wie in »Barbarella«, »Jodelle« und »Pravda«, die einerseits einen eher pruden Sex in die Comics brachten, andererseits die den Comics entsprungene Pop Art diesen wieder anverwandelten und verfügbar machten, inzwischen eine eigene Form nicht-serieller Comic-Romane entwickelt, die entweder konventionell erzählend eine abgeschlossene Geschichte mit mehreren Figuren und Handlungssträngen vorstellen, ohne einen Serienhelden zu entwickeln und periodisch zu erscheinen, oder experimentierend die Form »Comic« selbst zum Thema machen und neue Ausdrucksformen suchen. Aber auch nicht-narrative Comics erscheinen in Buchform, wie etwa Sachcomics. Sie verwenden comicspezifisches Zeichenmaterial zur Vermittlung informationeller Gehalte.

Comic strip, Comic book, Comic-Zeitschrift/Magazin, Piccolo, Comic-Zeitung und Comic-Buch/Album stellen die hauptsächlichen Publikationsformen des Comics dar. Daneben ist noch zu nennen der Comic *in* der Zeitschrift, wobei es sich hier zumeist um die Übernahme von Comic strips aus dem Repertoire der Newspaperstrips oder um fortsetzungsweisen, ein-seitigen Abdruck von Comics aus den Comic-Zeitschriften handelt, was diese Publikationsform der des Zeitungsstrips vergleichbar macht. Als Sonderformen erscheinen die Publikationen auf Flugblättern und in Broschüren. In diesen Formen werden Comics meist zu Werbezwecken und zur Informationsvermittlung eingesetzt. Als Sekundärverwertung erscheinen Comics auch auf Kalendern, Karten, T-Shirts etc. In fast allen Fällen wird hier aber lediglich eine Figur, nicht der Comic selbst reproduziert.

c) Produktionsformen

Die Produktionsformen der Comics stehen in unmittelbarem Zusammenhang mit ihrer jeweiligen Publikationsform und ihrer kommerziellen Nutzung. Die ersten Comics werden noch von einem einzigen Autor gefertigt, der von der Story über die Zeichnungen, das Einsetzen der Schrift bis zur Colorierung alles selbst macht. Der Produktionsdruck führt aber auch bei den

Comics bald zur Teilung der Arbeit. Bis heute haben sich mehrere Formen dieser arbeitsteiligen Herstellung etabliert, wobei die Frage der optimalen Betriebsgröße noch immer nicht gelöst ist, d. h. die Größe des Teams, das einen Comic produziert, noch auf die optimale Effizienz hin getestet wird.

Der klassische Zeitungsstrip wird zumeist in einem Team von mindestens zwei Autoren produziert: »Plotter« und »Artist«. Aufgabe des Plotters ist es, die Story auszuarbeiten, die vom Artist dann in Bleistift umgesetzt und getuscht wird. Manche Zeichner schreiben ihre Story auch selbst, arbeiten dann aber meist mit einem oder mehreren Assistenten zusammen. Deren Aufgaben reichen vom Ausziehen der Panelränder mit Tusche und Lineal über Schraffurarbeiten bis zum Auszeichnen der Hintergründe. Al Capp etwa, Autor des satirischen Strips »Li'l Abner«, zeichnet seit Jahren nur noch die Köpfe seiner Figuren und läßt die übrige Arbeit von Assistenten ausführen⁸⁷. Auch die oft recht umfangliche Recherchenarbeit zur Orientierung über historische, geographische oder technische Daten, wie sie insbesondere für auf Authentizität bedachte Adventure strips wie »Steve Canyon« (eine Fliegerei von Milt Caniff) oder »Prince Valiant« (die berühmte, an die Artussage angelehnte Ritterserie Fosters) notwendig ist, bleibt zumeist den Assistenten überlassen. Das handschriftliche Einsetzen des Textes, das »Lettering« also, führt in vielen Fällen ein eigens dafür angestellter »Letterer« aus.

Der durchschnittliche Produktionsgang eines normalen Daily strip sieht unter Beteiligung aller Instanzen dann so aus: Der Plotter erarbeitet unter Zuhilfenahme der vom Assistenten erarbeiteten historischen, geographischen und technischen Daten eine Story im Exposé, spricht dieses mit dem Artist durch und führt die Story danach auf einem »Storyboard« (einer Art Drehbuch), das bereits alle Texte und Dialoge sowie die Anweisungen für den Zeichner enthält, aus. Der Artist setzt diese Story in Bleistift um, gegebenenfalls unter Zuhilfenahme fotografischen Materials aus seinem Archiv oder aus der Zeitschrift »National Geographic«, (die für beinahe jeden Zeichner zumindest der Adventure strips zum festen Materialbestand gehört). Die Bleistiftvorlage wird in der Regel in der doppelten Größe des späteren reproduzierten Formates angefertigt.

Vom Assistenten werden sodann die Panel-Ränder mit Tusche gezogen, der Letterer setzt den Text ein. Danach arbeitet der Artist

das Ganze in Tusche aus. Die Bleistiftlinien werden mit einem Radiergummi entfernt und die so entstandene Druckvorlage an das Syndikat geschickt (zu den Syndikaten vgl. unten).

Die Produktion von Sonntagsseiten verläuft nach dem gleichen Schema. Für sie muß jedoch zusätzlich noch eine Farbvorlage auf einer Fotokopie gefertigt werden. Meist geschieht dies mit Aqua-rellfarben. Die getrennte Produktion von Schwarzweiß- und Farbvorlage wie auch das unterschiedliche Format von »Original« und »Reprodukt« verweisen auf die wesenhafte Verklammerung der Comics mit Reproduktion und Reproduktionsmitteln. *Bei den Comics stellt das Reprodukt erst das (endgültige) Produkt dar.*

Die Produktion der Comic books verläuft ähnlich geteilt wie die der Comic strips. Dort ist jedoch die Teilung der Arbeit ungleich höher: Ein Editor legt fest und überwacht die Produktion des Gesamtheftes, ein Plotter schreibt die Story, die vom Penciller in Bleistift umgesetzt wird. Der Letterer setzt den Text und die Onomatopöien (Geräuschworte) ein. Vom Inker wird jede Seite getuscht, ein Colorist stellt die Farbvorlage her. Jede fertige Seite geht jedoch vor der Colorierung noch an die Comics Code Authority, die sie auf treue Übereinstimmung mit den Richtlinien des Codes prüft (zum Code vgl. I 3c). Wenn von dort Beanstandungen kommen, wird die Seite umgezeichnet. Seit der Lockerung des Codes um 1971 erscheinen jedoch viele Comic books ohnehin ohne das Code-Siegel und verzichten auf diese Prozedur (zur Code-Lockerung vgl. II 2c). Sie dürfen dann allerdings nur in bestimmten Geschäften und nur an Erwachsene verkauft werden.

Die Arbeitsteilung in der Produktion der Druckvorlagen für ein Heft hat heute in manchen Fällen ein Ausmaß erreicht, das auch die Stilunterschiede zwischen den einzelnen Zeichnern zu verwischen beginnt. Mitunter arbeiten in logischer Konsequenz dieser Entwicklung auch mehrere Penciller, Inker und Coloristen an einer Story. War der Wechsel eines Zeichners wie Jack Kirby 1970 von Marvel zu National Periodical noch ein Ereignis, das die Wellen in den Fan-Gemeinden hochgehen ließ⁸⁸ – Kirby hatte bis dahin die älteste Serie von Marvel: »Fantastic Four« gezeichnet, und sein Stil hatte das gesamte Marvel-Programm geprägt –, so sind Wechsel der Zeichner heute allgemein Usus geworden; bei den etablierten Serien zeigt sich eine weitgehende Austauschbarkeit ihrer Produzenten. Daneben allerdings haben sich Alben- und Buchproduktionen in teurer Aufmachung etabliert, die bereits

durch Nennung von Plotter und Artist auf dem Cover erkennen lassen, daß sie neben der herkömmlichen Serienproduktion als »Autorencomics« anerkannt sein wollen. Seit Anfang 1987 wirkt dies auf die Comic books zurück, so daß neben der Stilmivellierung auch wieder ein Bemühen um Autorenschaft zu bemerken ist.

Die Comic strips werden bereits seit den 20er Jahren dieses Jahrhunderts von Pressediensten, sogenannten »Syndicates«, gehalten und vertrieben⁸⁹. Autoren und Zeichner sind dabei zunehmend zu Angestellten des jeweiligen Syndikates geworden und müssen ihre Rechte an den Strips an das Syndikat abtreten. Dieses entscheidet auch über den Inhalt des Strips mit; nicht selten sucht ein Syndikat auch Zeichner und Autoren für neue Serien zur Komplettierung seines Sets, die es den Zeitungen anbietet.

Für Autoren und Zeichner der Strips bedeutet die Syndikalisierung durchaus eine nicht zu unterschätzende ökonomische Absicherung; gleichzeitig stellt sie jedoch eine Einengung ihrer Kreativität dar. Jede Veränderung des Charakters einer Serie, jede Einführung neuer Figuren wie auch die Herausnahme alter, jede erzählerische Neuerung bedarf der Billigung des Syndikats. Zeichner, die eine bereits existierende Serie übernehmen, sind gehalten, im Stil ihres Vorgängers weiterzuarbeiten; die individuellen Charakteristika eines Künstlers werden so operationalisiert. Im Gegensatz zu dieser Entwicklung in den USA hält man in Europa weitaus konstanter an der Vorstellung einer Autorenkunst fest⁹⁰. Produziert wird meist im Zweierteam von Autor und Zeichner. Auch hier aber beschäftigen manche Zeichner einen Assistenten, der Bildumrandungen und das Lettering fertigt. Mitunter mag es auch vorkommen, daß ein Kollege die Hintergründe zeichnet⁹¹. Häufig gesellt sich in neuerer Zeit noch ein Colorist zum Team (wie etwa im Fall Hermann Huppens, der, berühmt für seinen virtuellen Strich und seine atmosphärisch perfekte Farbgebung, die Farbvorlagen ebenfalls nicht mehr selbst anfertigt).

Eine besondere Form des Produktionsbetriebes hat sich in Europa in den sogenannten »Studios« etabliert. Sie stellen Zusammenschlüsse von verschiedenen Zeichnern oder eine »Schule« von Zeichnern dar, die arbeitsteilig Serien im Auftrag (meist für das Ausland, insbesondere die BRD) produzieren. Studios finden sich vor allem in Spanien und Italien. Ein gut Teil deutscher Comic-Serien sind solche Auftragsproduktionen (etwa die Albenreihe

»Abenteuer aus Onkel Dagoberts Schatztruhe« oder die inzwischen eingestellte Comic-Version der Perry-Rhodan-Serie).

Einen nicht geringen Einfluß auf die Gestalt des jeweils produzierten Comics hat die Publikationsform. Am greifbarsten ist dies im Fall des Comic strips. Sein Trägermedium, die Zeitung, determiniert ihn bis in seine Binnenstruktur hinein.

Eine Sonntagsseite etwa muß so beschaffen sein, daß ihre Bilder zu einer halben Zeitungsseite im Querformat ummontiert werden können. Die erste Bildreihe muß zusätzlich noch entbehrlich sein, damit die ursprünglich ganze Seite auch als Drittelseite eingesetzt werden kann⁹². Es ist evident, daß dies die Konzeption von Bildformat und Bildfolge erheblich festlegt. In Humorstrips wird aus diesen Gründen die erste Bildreihe häufig für den Titel und einen zum übrigen Inhalt nicht in Beziehung stehenden Gag verwendet, Adventure strips nutzen sie meist zur Gedächtnisauffrischung des Lesers (»Was bisher geschah...«)⁹³. Die Montage-möglichkeiten werden aus der jeweils aktuellen Konzeption der Zeitung heraus notwendig, die mit plötzlich auftretendem Platzmangel rechnen muß. Da Comic strips in der Regel bis zu einem halben Jahr vorproduziert werden, müssen diese Möglichkeiten vorab eingebaut werden.

Auch Determinationen der inhaltlichen Strukturierung ergeben sich. Um zu jedem Zeitpunkt gleich attraktiv zu sein, müssen die Comic strips in jeder Folge eine Pointe bzw. eine spannende Klimax bieten. Zudem sollen sie einen Einstieg in die Serie zu jedem beliebigen Zeitpunkt ermöglichen. Für einen Adventure strip in Fortsetzungen bedeutet dies etwa: Die vorangegangenen Geschehnisse müssen für den Leser suspendabel bzw. mit wenigen Worten zu Beginn der Episode mitteilbar sein, das Ende jeder Episode aber soll ungeahnte Entwicklungen für die Zukunft versprechen. Für den Werktagsstrip eines Adventure comics, der in der Regel drei bis vier Panels umfaßt, bedeutet dies, daß dem ersten Panel die Aufgabe des »filling-in«, der Lesereinweihung mit größtmöglicher Rückbezüglichkeit, zufällt. Das zweite – und gegebenenfalls dritte – hat die Aufgabe, die Handlung weiterzuentwickeln; das letzte Panel muß eine Klimax bieten. Für die gesamte Story einer Serie bringt dies das Erfordernis ihrer Zergliederung in knappe, rasante Episoden von immer gleicher Struktur mit sich.

Comic books können demgegenüber eine breiter angelegte epi-

sche Handlung darstellen, wenngleich für die Fortsetzungsgeschichten unter ihnen dasselbe Strukturgesetz gilt: filling-in, Handlungsentwicklung, Klimax. Auch in jede Comic-book-Serie muß der Leser zu jedem Zeitpunkt einsteigen können und mitgezogen werden.

3. Die Geschichte der Comics in den USA

Die internationale Geschichte der Comics zu schreiben, erforderte ein Buch. Da der Gegenstand dieser Arbeit, Superman-Comics, eine amerikanische Comic-Serie ist, beschränkt sich der Abriß der Comic-Geschichte hier auf die USA. Es soll damit eine binnenhistorische Orientierung ermöglicht werden, um so einen Hintergrund für das innermediale Verständnis des neuen Helden, Superman, und seine Besonderheit in der Geschichte der Comics zu schaffen.

a) Von den Anfängen bis 1929: »It's A Funny World!«

In den ersten drei Dekaden ihres Bestehens zeigen sich die amerikanischen Comics humoristisch. Ihre frühen Vertreter weisen noch lebendige Bezüge zu Karikatur und humoristischer Zeichnung auf. Sie pflegen Satire, Groteske, den »rough humour« des Practical joke und neigen zur Skurrilität. Sie erwerben sich später die Typenbezeichnung »the funnies«. Noch heute faßt man unter diesem Begriff die humoristischen Comics zu einer Gattung zusammen. Ihr Erscheinungsort ist die Zeitung – erst nach 1910 beginnt man vereinzelt Strips in Comics nachzudrucken, doch ist dies eine Sekundärverwertung zumeist zu Werbezwecken –, und das Klima, in dem sie produziert werden, ist das des Pressekampfes der beiden Großverleger Hearst und Pulitzer.

Am Beginn des Einbezugs der Comics in die Auseinandersetzung steht eine Tatsache, deren Skurrilität den ersten Comics durchaus verwandt ist. In etwas ungerichteter Fortschrittsorientierung läßt die Redaktion von Pulitzers Zeitung »New York World« eine Rotationsmaschine für Vierfarbdruck einkaufen. Die Zeitung verschafft sich damit Möglichkeiten, für die eigentlich noch gar keine Nutzung vorgesehen ist. Pulitzer ordnet an, mit der Maschine zunächst Farbreproduktionen bekannter Kunstwerke als

Beilage zur »World« zu drucken, kommt aber aufgrund der Publikumsreaktionen bald wieder davon ab. Neun Monate lang findet sich für die Maschine keine Verwendung. Um die Kapazität endlich auszunutzen, beginnt man schließlich mit der Herstellung farbiger Comics und verhilft so dem Medium zu seiner massenwirksamen Geburt⁹⁴. Schnell zeigt sich, daß die farbigen Bildfolgen beim Publikum sehr beliebt sind, und alsbald beginnen sie daher eine Hauptrolle im Kampf um die mediale Vorherrschaft zwischen Pulitzer und Hearst zu spielen.

Es ist Richard Felton Outcault, der Erfinder des »Yellow Kid« (ab Juni 1895 in der »World«), der sich zuerst zum Starobjekt dieses Kampfes macht. Im Oktober 1896 läßt er sich von Hearst für dessen »New York Journal« kaufen, von Pulitzer zurückgewinnen und schließlich doch endgültig von Hearst anwerben, der Pulitzer ausbietet. Ähnliches geschieht auch mit anderen Zeichnern, etwa Rudolph Dirks, der in Hearsts Auftrag das Max- und Moritz-Plagiat »The Katzenjammer Kids« ins Leben gerufen hat. Die wechselweisen An- und Abwerbungen haben zur Folge, daß manche Serien doppelt laufen, denn zumeist werden sie am Ursprungsort jeweils von einem anderen Zeichner weitergeführt. »Yellow Kid« etwa erhält ein Double durch die »Yellow Twins« (George Luks), »The Katzenjammer Kids« durch »The Captain and the Kids« (H. H. Knerr); Outcaults spätere Figur »Buster Brown« (1902) wird ebenfalls zeitweilig doppelt produziert⁹⁵. Plagiate sind ohnehin an der Tagesordnung, die Rechtslage ist ungeklärt. Der Prozeß Hearst-Dirks 1912 um die »Katzenjammer Kids« ergibt zwar, daß der Zeichner anderswo seine Serie unter dem ursprünglichen Titel weiterführen, gleichzeitig aber die Serie unter anderem Titel vom Unternehmer (Hearst) ebenfalls fortgesetzt werden darf. Im Prozeß Hearst-Fisher 1913 wiederum wird genau entgegengesetzt entschieden, so daß die beiden Prozesse kaum eine Klärung der Rechtslage bringen⁹⁶. Der Pressekampf wirkt sich ausgesprochen fruchtbar auf die Entwicklung der Comics aus. Die Serien schießen wie Pilze aus dem Boden, Zeichner sind gesucht, und das Feld ist offen für Experimente. Es entsteht nach und nach eine ganze Reihe von Genres innerhalb der Funnies.

Die frühen Formen – »Yellow Kid« und sein Gefolge – orientieren sich noch stärker an Karikatur und humoristischer Zeichnung; sie sind häufig soziale Satire. Aber auch in den späteren Strips »Mutt and Jeff« (1907) und »Krazy Kat« (1913) hält sich das

satirische Element lange am Leben, hier ins Skurrile und Surreale gewendet.

Mit den »Katzenjammer Kids« am 12. Dezember 1897 kommt die Welle der »Terrible-Kids-Strips« ins Rollen. Dirks' Strip wird sofort heftig plagiiert, und die schlimmen Knaben vermehren sich in großer Zahl. Der Humor dieser Strips mutet heute geradezu sadistisch an. Zurückzuführen ist seine große Popularität in dieser Zeit sicherlich auf die beinahe kultische Begeisterung für den Practical joke: 1883 erscheint George W. Pecks Buch »Peck's Bad Boy and His Pa« und wird ein Bestseller. Das Buch enthält eine Sammlung brutalster Streiche, die Pecks Boy seinem Pa spielt. Seit 1871 bereits sind Episoden dieses und anderer Bücher Pecks einzeln mit großem Erfolg als regelmäßige Features in den Zeitungen erschienen. 1906 zeichnet Walt McDougall »Peck's Bad Boy« als Comic strip. Berichte über Practical jokes berühmter Persönlichkeiten – etwa Edisons, der Mark Twain in eine elektrische Apparatur lockte, die ihm eine heftige Diarrhoe beibrachte, oder des Prince of Wales, der dem deutschen Kaiser einen Jagdhund als Entenbraten servierte⁹⁸ – werden begierig gesammelt und ausgetauscht. Der »rough humor« der frühen Comic strips ist so eine durchaus zeittypische Erscheinung.

Die Fixierung auf Kid strips entspricht auch der Belletristik dieser Zeit. Dort spannt sich der Bogen vom »archetypischen« Huckleberry Finn über die Knaben Horatio Alger Jr.'s (der in seinen seriell produzierten Romanen vor allem den Mythos des Aufstiegs vom Zeitungsjungen zum Millionär – »from rags to riches« – reproduziert) bis zu Booth Tarkingtons Penrod in den 20ern⁹⁹.

Mit »Happy Hooligan«, »And Her Name Was Maud« und »Alphonse and Gaston« aber entstehen ab 1899 auch Strips von Frederick Burr Opper, die dem rüden Humor der Kid strips ein wenig entgegenwirken. »Happy Hooligan« führt den freundlichen Narren in die Comics ein, der menschliche Wärme und Güte zeigt. Er ist ein liebenswerter Pechvogel und erlaubt dem Rezipienten nur noch eine Art »gebremster« Schadenfreude. Bud Fishers »Mutt and Jeff« läßt dann die Typenbezeichnung für den nachbarschaftlichen Narren in den Comics entstehen: »fall guy«¹⁰⁰. Die Bezeichnung – ein Neologismus – geht in die Umgangssprache ein¹⁰¹. »Alphonse and Gaston« bringen ethnischen Humor: Sie verkörpern die »feine französische Art« und ironisieren den »guten Ton« in fast freundschaftlicher Weise.

1905 bringt Winsor McCay eine neue Form auf die Comic-Seiten. »Little Nemo in Slumberland« macht den Traum zum Thema und erlaubt große, multiperspektivische Seitenkompositionen. McCay ist auch einer der ersten, der die Möglichkeiten der Farbe bewußt zu nutzen beginnt, um Atmosphäre und Gestimmtheit einer Geschichte zu unterstreichen.

Mit George McManus' »Bringing up Father« wird 1913 das Genre der Family strips zur marktwirksamen Größe. McManus' Strip, durchgängig im Jugendstil gehalten, läuft über vierzig Jahre hinweg erfolgreich und wird erst abgebrochen, als der Autor 1954 stirbt¹⁰². »Bringing up Father« steht am Anfang nicht nur einer Welle von Family strips, sondern auch einer bislang ungeahnten Dimension der Distribution von Comic strips. 1912 und 1914 nämlich sind die Geburtsjahre der beiden ersten Vertriebsyndikate¹⁰³. »Bringing up Father« zählt zu den ersten Strips, die durch die Syndikalisierung zunächst große nationale, später auch internationale Verbreitung finden.

Während McManus' Strip aber noch eine spitze Gesellschaftssatire darstellt, geraten dessen Imitate und Nachfolger häufig zu ausgesprochen bieder-konservativen – wenngleich nicht weniger erfolgreichen – Selbstfeiern des amerikanischen Mittelschichtbürgertums. Hervorragende Vertreter dieser Couleur sind »The Gumps« (1917), die heute mitunter gar als »hopelessly mediocre, and [...] drawn with a total lack of talent«¹⁰⁴ beurteilt werden. Dennoch sind es nicht zuletzt diese Strips, die zusammen mit der gewaltigen Vergrößerung der Streubreite durch die Syndikalisierung (vormals war der Zeichner Angestellter der Zeitung, was kleinere Zeitungen sich nicht leisten konnten; nun können die Strips billiger über die Syndikate abonniert werden) dazu beitragen, daß sich die Funnies insgesamt »als Teil des ›American Way of Life‹«¹⁰⁵ etablieren. 1924 institutionalisiert sich ein weiteres Genre: Harold Gray debütiert mit »Little Orphan Annie«. Die rührende und rührselige Geschichte des armen Waisenkindes im Haus des reichen Daddy Warbucks (der markige Name spricht für sich: war = Krieg und bucks = Dollars) führt erstmals »political ideology«¹⁰⁶ explizit in die Comic strips ein. Gray fühlt sich durchaus zu patriotisch-erzieherischer Arbeit angehalten. Belehrende Zitate und Motti im ersten Panel unterhalb des Titels verdeutlichen das (etwa: »Take your necessary precautions against your enemies« zu Beginn einer Seite über Aufrüstung und

nationale Verteidigung¹⁰⁷). »Little Orphan Annie« steht bereits in der Endphase des Zeitalters der Funnies und bildet selbst schon einen Übergang zum Melodram, wie es in der zweiten Periode der Comic strips auftritt. Über drei Dekaden nämlich bleiben die Comics humoristisch; dann erleben sie Abenteuer.

b) 1929–1938: »The Adventurous Decade«

Reitberger/Fuchs nennen einen »erfolgreichen Doppelschritt«¹⁰⁸, was am 7. Januar 1929 geschieht¹⁰⁹: Zwei neue Comic strips erscheinen in den Zeitungen, und sie bedeuten eine Wende in der Comic-Geschichte. »Tarzan« und »Buck Rogers« eröffnen die »Adventurous Decade«¹¹⁰ der Comic strips. Der eine – »Tarzan« – stellt eine Bearbeitung des ersten der Tarzan-Romane von Edgar Rice Burroughs dar. Er wird von Harold Foster, ehemals Werbezeichner der Agentur Ewald-Campbell, getreu der Romanvorlage in Zeichnungen umgesetzt¹¹¹. Der Text steht in erzählender Form unter jedem einzelnen Bild, Foster verzichtet auf Sprechblasen. Der andere – »Buck Rogers« – führt die Science-fiction in die Comic strips ein. Auch er beruht auf einer Romanvorlage; »Buck Rogers« wird von Philip Nowlan als Adaption seines Romans »Armageddon 2419 A. D.« begonnen – freilich später (ebenso wie »Tarzan«) eigenständig weitergeführt.

Der Erfolg der beiden Adventure strips ist, trotz anfänglichen Zögerns der Syndikate und Zeitungen diesem neuen Weg gegenüber, ungeheuer. Nach und nach etablieren sich weitere Adventure strips und mit ihnen neue Genres. Am 4. Oktober 1931 startet Chester Gould »Dick Tracy«, einen Polizei-Strip, der im Semi-funny-Stil gezeichnet ist, d. h. mit karikatureskem Strich und karikaturesker Typisierung arbeitet, jedoch »realistische« Stoffe und harte Action bietet. An seinem Beispiel läßt sich erkennen, daß die Autoren der Strips oft deutliche gesellschaftspolitische Ziele verfolgen. Chester Gould versteht seine Serie als mehr denn bloße Unterhaltung: Er will »über das während der Prohibition zunehmende Gangsterunwesen erzürnt [...] mit einem Comic strip das Verbrechen bloßstellen und bekämpfen«¹¹³. Dazu arbeitet er »besonders die Laxheit der örtlichen Polizei heraus«¹¹⁴ und scheut sich nicht, offenzulegen, wie Behörden und Verbrecher oft gemeinsame Sache machen¹¹⁵.

1932 wird das neue Feld durch Milton Caniffs »Dickie Dare«,

einen realistisch gezeichneten Adventure strip, bereichert; 1934 gesellt sich mit »Secret Agent X 9« von Alex Raymond das Genre der Agenten- und Spionagegeschichten hinzu. Den Text für »X 9« schreibt Dashiell Hammett, Autor des klassischen amerikanischen Kriminalromans. Das Jahr bringt auch den Science-fiction-Strip »Flash Gordon« von Raymond, der heute noch – inzwischen von Dan Barry gezeichnet – läuft. »Mandrake the Magician« von Lee Falk und Phil Davis fügt Elemente des Krimigenres mit denen der Schaustellerei und des Varietés zusammen. Das »Übernatürliche« findet dabei eine »naturwissenschaftliche« Erklärung in den »hypnotic powers« Mandrakes.

Dieser, ein gutaussehender Magier, kämpft mit Hilfe pseudomagischer Kräfte gegen Verbrecher und andere Bösewichte in aller Welt. Seine Magie besteht in der hypnotischen Täuschung des Gegners.

Am 17. Februar 1936 erscheint eine maskierte Gestalt in den Strips: »The Phantom«. Maskierte Gestalten und dunkle Existenzen, schillernde Outlaws zwischen Gut und Böse, begabt mit außergewöhnlichen Fähigkeiten, gibt es zuvor bereits in den Pulp und den Rundfunkserien – ihr herausragendster Vertreter, »The Shadow«¹¹⁶, der (gemäß dem Rundfunkvortrag) weiß, »what evil lurks in the hearts of men«¹¹⁷, besteht seine Kämpfe gegen Verbrecher ebenfalls dank pseudomagischer Kräfte.

»The Phantom« ist eindeutig »gut«. In ein enganliegendes Trikot gehüllt, verfolgt er in Afrika, und bei gelegentlichen Reisen auch andernorts, das Böse, wo immer er es antrifft. Auch er ist gerüstet mit pseudomagischer Kraft. Die Amtsübergabe von Generation zu Generation verleiht ihm darüber hinaus Pseudounsterblichkeit. In dieser Figur kündigt sich bereits die neue Heldengeneration an, die 1938 mit Superman beginnen und einen ungeheuren Boom verursachen wird: die Superhelden¹¹⁸. Autor der neuen Figur ist Lee Falk, der mit Mandrake ja bereits eine – wenngleich gesellschaftlich noch verankerte – kostümierte Figur mit außergewöhnlichen Kräften geschaffen hat; Zeichner sind nacheinander Ray Moore, Wilson McCoy und Sy Barry.

1937 beginnt Harold Fosters international berühmt gewordenes Epos »Prince Valiant«. Die in den Tagen König Artus' spielende Ritterdichtung greift zurück auf Elemente der Artussage(n) und verquickt sich mit realen historischen Daten. Die Serie ist sehr präzise gearbeitet, sowohl im Hinblick auf historische und literari-

sche Recherche als auch, was die graphische Gestaltung betrifft. Foster verfolgt einen moralischen Anspruch: Er will dem Publikum eine frühbürgerlich-liberal orientierte Wertordnung als Form humaner Lebensgestaltung vermitteln und zu Toleranz anhalten. Drechsel-Funhoff haben in ihren Analysen diese ethische Position Fosters an Beispielen seines Werkes aufgezeigt¹¹⁹. Heute wird die Serie von John Cullon Murphy weitergeführt.

1938 wird wiederum ein maskierter Held in die Comic strips eingereiht: »The Lone Ranger« läuft am 30. Januar 1933 als Rundfunkserie an und wird nun von Charles Flanders in einen Comic strip umgesetzt. Die Serie ist ein Western und schreibt das Motiv des maskierten Kämpfers für Recht und Gerechtigkeit fort.

1938 bringt auch »Mary Worth« und die Soap opera par excellence. Mary Worth, eine ältere Dame, verbringt ihre Zeit von Strip zu Strip damit, sich ihrer weitläufigen Verwandt- und Bekanntschaft als »ungerufene Trösterin«¹²⁰ zu präsentieren. Alle im »familiären Gleichgewicht«¹²¹ denkbaren Störungen und ihre betuliche Behebung thematisiert diese Serie. Analoge Strips schließen sich an – die Titel sprechen oft für sich, wie etwa im Fall von »The Heart of Juliet Jones« von Stan Drake.

Die Adventurous Decade beschert dem neuen Medium zum Ende des Jahrzehnts einen neuen Träger: das Comic book. Comic books, d. h. Hefte, die farbig gedruckte Comics enthalten, hat es bereits vor 1930 vereinzelt gegeben. In den späten 1890er Jahren wurde »Yellow Kid« im Comic-book-Format nachgedruckt¹²², Reprints anderer Serien folgten. 1911 kam der »Chicago American«, eine Chicagoer Zeitung, auf die Idee, »Mutt and Jeff« als Sammelband der täglichen Strips herauszugeben und gegen Gutscheine zu verschicken. Der Band erreichte eine Auflage von 45 000 Stück und erwies sich als sehr verkaufsfördernd für die Zeitung¹²³. Um diese Zeit versuchte auch Hearst ein »Comic Monthly«, also ein regelmäßig erscheinendes Comic book mit Reprints, herauszugeben, kam jedoch nicht über die Anzahl von etwa einem Dutzend Hefte hinaus¹²⁴. All diese Nachdrucke blieben vereinzelte Unternehmungen – der Gedanke, gar Originalmaterial für regelmäßig erscheinende Comic books zu produzieren, entsteht erst in den 30er Jahren.

Es ist Harry Wildenberg, ein Sales Manager der Eastern Colour Printing Company, der diesen Gedanken wirtschaftlich nutzbar

macht. Er verkauft Gulf Oil die Idee, Comic books in Tabloidformat zu Werbezwecken zu benutzen¹²⁵. Das Comic book dient dabei gewissermaßen nur als Anzeigenträger, die nachgedruckten Comics geben die Verpackung für Werbung ab. Sie sorgen dafür, daß die Anzeigen gelesen werden. Als Wildenberg entdeckt, daß zwei verkleinerte Sunday-pages der Comics-sections der Zeitungen gerade auf eine Tabloidseite passen und daß diese, einmal gefalzt, ein handliches Format ergibt, ist das Comic book geboren¹²⁶. In der Folge beginnt er, mit Eastern Colour 64seitige Comic books zu Werbezwecken für Canada Dry, Kinney Shoes, Wheatena und andere »kid-oriented products«¹²⁷ zu produzieren.

M. C. Gaines schließlich versucht, zusammen mit Wildenberg das Comic book selbst zum Kaufobjekt zu machen, und versieht die Hefte probeweise mit einem 10-Cent-Sticker¹²⁸. Der Versuch erweist sich als erfolgreich. Mit dem Comic book »Famous Funnies« beginnt die neue Publikationsform sich als eigener Zweig der Comic-Industrie langsam auf die Beine zu stellen.

Malcolm Wheeler-Nicholson, ehemaliger Offizier der US Army und Pulp-Autor, ist es dann, der Comic books mit Originalmaterial, d. h. mit eigens dafür angefertigten Comics, herzustellen beginnt¹²⁹. Wheeler-Nicholson wirtschaftet schlecht und geht bankrott. Doch es ist sein »staff«, der nach ihm einen neuen Anfang sucht und mit »Superman« schließlich den Durchbruch schafft.

Harry Donenfeld, Drucker und Inhaber eines Vertriebs für Druckerzeugnisse, übernimmt nämlich nach Wheeler-Nicholsons Bankrott dessen Comic-Magazine und produziert mit einem Teil der alten Redaktion weiter, in der Hoffnung, zumindest einen Teil des Geldes zurückzugewinnen, das Wheeler-Nicholson ihm schuldet¹³⁰. Über M. C. Gaines bezieht er 1938 Siegels und Shusters »Superman«, den er – weniger aus Begeisterung denn aus Terminnot (das erste Heft von »Action Comics« mußte gefüllt und rechtzeitig herausgebracht werden) – druckt. Zu seiner Überraschung wird das Heft mit »Superman« ein Renner und überholt sogar die drei anderen Titel, die er von Wheeler-Nicholson übernommen und rekonzipiert hatte¹³¹ (vgl. II 1a).

Ein neuer Abschnitt in der Comic-Geschichte beginnt: Mit dem Comic book wird zum einen das neue Medium unabhängig vom Trägermedium Zeitung; es wird gewissermaßen sein eigener Träger und so erst ein eigenständiges Medium neben den anderen. Mit

»Superman« entsteht außerdem ein völlig neues, in den Comics selbst geborenes Genre, das gar einen ganzen Industriezweig ins Leben ruft – die Superheldenindustrie.

c) Nach 1938: Das Zeitalter der Übermenschen

Das Zeitalter der Comic books beginnt mit Pulp-Verschnitten. Wheeler-Nicholsons Comic books sind angefüllt mit Kriminal-, Abenteuer-, und Spionagegeschichten, mit edlen Detektiven, aufrechten Polizisten, dunklen Elementen und sinistren Orientalen, wie sie ihm aus seiner eigenen Tätigkeit als Pulp-Autor höchst vertraut sind. Auch werden viele Pulp- mit dem Aufkommen der Comic books allmählich auf Comics umgestellt¹³². Reitberger/Fuchs sehen in den Pulp- sogar ein gut Teil der Themen vorgebildet, die Comic strips, Comic books, etliche Rundfunk- und TV-Serials bestimmen¹³³.

Mit »Superman« aber setzt 1938 jene Welle ein, die nach und nach die ganze Comic-book-Welt überschwemmt und zum Hauptzweig der neuen, insbesondere von ihr beförderten Industrie gerät. In den Jahren 1939, 1940 und 1941 explodiert das Comic-book-business. 1939 sind es bereits 60 verschiedene Comic books, die regelmäßig erscheinen, 1941 ist die Zahl auf 160 angestiegen¹³⁴. Ihre Inhalte gleichen sich: »Superman« wird sofort plagiiert, und es entsteht eine Flut von kostümierten, mit außergewöhnlichen Kräften begabten Helden – »Starman«, »Hydroman«, »Doll Man«, »Hyperman«, »Strongman«, »Blue Bolt«, »Blue Beetle«, »Red Raven«, »Green Lantern«, »Owl«, »Zebra«, »Fox«, »Spider«, »Ferret«, »Shark«, »Flame«, »Ray«. Sie und weitere Figuren dieser Art erobern den Markt. Sie tragen ihre Kämpfe meist mit Verbrechern aus und finden im Krieg eigentlich erst das ihnen und ihren Titanenkräften adäquate Betätigungsfeld (vgl. dazu auch II 2a).

Im Zweiten Weltkrieg entsteht neben den Superhelden und ihren patriotischen Taten auch ein Zweig der Comic-book-Industrie, der schließlich die Einführung einer strengen Zensur in der Errichtung des Comics Codes nach sich zieht: die Crime Comics.

Es ist Lev Gleason, einstiger Mitarbeiter Harry Wildenbergs, der während des Kriegs ein neues Comic book unter dem Titel »Crime Does Not Pay« ins Leben ruft¹³⁵. Zusammen mit Charles

Biro und Bob Wood produziert er Comic-Versionen der Geschichten um die Verbrecher John Dillinger, Legs Diamond, Lepke und andere. Das neue Genre arbeitet damit, »to show people being strangled, shot in the face, burned by acid, hanged, beaten, tortured and dissected. All in complete detail.«¹³⁶ Der Verbrecher wird Held, seine Grausamkeit nicht nur einfach unzensuriert, realistisch, sondern voyeuristisch aufbereitet.

Nach dem Zweiten Weltkrieg beginnt dieser Zweig der Comic-book-Industrie sich stark auszuweiten. »CRIME prangt [...] in riesigen Lettern auf den Umschlagbildern der erfolgreichsten Hefte dieses Genres, und in vergleichsweise winzigen Buchstaben [steht] darunter – *does not pay*, ein Motto, das für die Hersteller auf keinen Fall [zutrifft].«¹³⁷

Ist zu Beginn der Welle noch ein kriminologisches Interesse an der Aufbereitung der Handlung zu verzeichnen und die Auseinandersetzung mit Verbrechen und seinen Konsequenzen als Ziel zumindest erklärt, so werden Brutalität und Sadismen gegen Ende der 40er Jahre schließlich unverblümt zum alleinigen Inhalt der Crime Comics. In einem sich daraus entwickelnden Genre schließlich wird die Kollision von Recht und Unrecht als Folie endgültig nicht mehr benötigt: Die Horrorcomics können auf einen solchen Darstellungsrahmen verzichten und bieten die Möglichkeit neuer, noch abgelegenerer grausamer Phantasien. Unter Berufung auf die – hier allerdings oft arg verzerrte – Tradition der »Gothic Novel« beginnt die Produktion bluttriefender Monstrositäten mit Ghulen, Vampiren und wandelnden Leichen¹³⁸. Das Programm – etwa der von William Gaines und Al Feldstein herausgegebenen E.C.-Reihen¹³⁹ – führt in der genannten Couleur zu immer häufigeren Protesten. Die Geschichte der Comics wird in der zweiten Hälfte der 40er und in den ersten Jahren der 50er vorwiegend die Geschichte ihrer Verfolgung.

Bereits 1940, als sie sich gerade zu etablieren beginnen, werden die Comic books von der »Chicago Daily News« als »giftige, pilzartige Wucherungen«¹⁴⁰ bezeichnet. In Reaktion auf die Crime Comics und die Horrorcomics finden dann nach 1945 überall in den USA »Kreuzzüge gegen die Comic books«¹⁴¹ statt, meist angeführt von lokalen »Parents-Teachers-Associations«. Die Predigt eines Methodistenpfarrers, Jesse Murrel, gibt den Anstoß etwa zur spontanen Gründung des »Greater Cincinnati Committee on Evaluation of Comic Books« (1948); auch der »National

Congress of Parents and Teachers« wird aktiviert; und vereinzelt finden sogar öffentliche Verbrennungen von Comics statt¹⁴².

1949 erscheint mit Gershom Legmans Buch »Love and Death« eine der ersten umfassenden Untersuchungen vor allem der Crime Comics und der Horrorcomics¹⁴³. Legman untersucht vom Standpunkt der Psychoanalyse aus die Comic books und versucht, seine Analyse zur Gesellschaftskritik weiterzuführen. Er betrachtet die Comic books als Devianzphänomen, näherhin als Kompensation gesellschaftsbedingt frustrierter aggressiver und sexueller Bedürfnisse¹⁴⁴.

Zentrale Figur der Auseinandersetzung mit den Comic books freilich ist Frederic Wertham. Der Psychiater und Leiter einer Privatklinik beschäftigt sich mit jugendlichen Delinquenten und postuliert mimetische Wirkungen der Comics auf ihre Konsumenten. Kriminalität, Homosexualität, sexuelle Perversion und allgemein sadistisches oder masochistisches Verhalten werden seiner Theorie zufolge, wenn auch nicht allein von den Comics ausgelöst, so doch durch sie mitbewirkt. Wertham und seine Schule neigen dabei dazu, den Zusammenhang zwischen dem Verhalten latent oder akut gestörter Patienten und ihrer Comic-Lektüre mitunter recht unvermittelt und direkt anzusetzen. Hilde Mosse etwa berichtet von dem Fall eines Jungen, der nach der Lektüre von »Superman« aus dem Fenster zu springen versuchte¹⁴⁵. Ihr Vertrauen auf die exklusive Macht der Mimesis läßt hierbei die (z. B. familialen) Umfeldfaktoren der Störung ein wenig aus dem Blick geraten¹⁴⁶.

Wertham selbst agiert in den 40er und 50er Jahren in zahlreichen Publikationen und Fernsehauftritten und wird zu einer »gewissen nationalen Berühmtheit«¹⁴⁷. 1954 faßt er seine in Artikeln und Interviews geäußerte Theorie in einem Buch zusammen¹⁴⁸. Wenn gleich es nicht allein Werthams Verdienst ist, daß im selben Jahr der Comics Code eingeführt wird, so hat er doch mit seiner Aktivität dazu beigetragen; nicht zuletzt er lieferte den Initiativen der Eltern und Lehrkräfte ihre Argumente.

Auch nach 1954 bleibt Wertham aktiv. 1966 bekräftigt er nochmals seine Thesen¹⁴⁹, wobei er nun jedoch das Fernsehen zu seinem Hauptangriffsziel macht, und 1973 setzt er sich mit den Publikationen der Comic- und Science-fiction-Anhänger auseinander¹⁵⁰. Nachfolge findet er etwa in Ron Goulart¹⁵¹. Dieser beschwört 1970 die Vision des »Super-Kid«, das, sozialisiert durch und

verraten und verkauft an eine gierige Industrie, die das Kind als Kunden entdeckt hat, entweder zum passiven, lebensuntauglichen Konsumenten oder zum aggressiven, gesellschaftszerstörenden Anarchisten und Amokläufer wird¹⁵².

Code-Bestrebungen und Codes gab es bereits vor 1954. Die Syndikate hatten längst ihre firmeneigenen Codes für die Comic strips und grenzten sich in der Zeit der Auseinandersetzung um die Comic books auch massiv von diesen ab¹⁵³. 1940 bereits formulierte DC-National, der Verlag Supermans, einen firmeneigenen Code, an den sich alle Zeichner und Autoren zu halten hatten¹⁵⁴, was den Verlag freilich nicht davon abhielt, ebenfalls in das Crime-Comic-Business einzusteigen¹⁵⁵. 1948 versuchte die »Association of Comic Magazine Publishers«, Zusammenschluß einiger kleinerer und mittlerer Verlage, einen Codex von Richtlinien zu formulieren, der die Mitgliederfirmen darauf verpflichten sollte, ihre Comics von Sex, Obszönitäten und Sadismen freizuhalten¹⁵⁶. Der Versuch stellte bereits eine Reaktion auf die breiter werdende Welle der Angriffe gegen die Comic books dar: Boykotte der Händler und lokale Zensurvereinigungen hatten ihre ersten ökonomischen Auswirkungen gezeitigt und so zu einer Tendenzwende in der Haltung der Verleger geführt¹⁵⁷. Erster Präsident der ACMP war – Ironie profitorientierter Verhältnisse – Lev Gleason, Herausgeber von »Crime Does Not Pay«¹⁵⁸. Die zusammengeschlossenen Verlage freilich hatten nur 30 % Marktanteil, die größeren Firmen waren dem Zusammenschluß ferngeblieben, so daß dieser Code wenig Effekt zeigte. 1950 löste sich die Vereinigung wieder auf¹⁵⁹.

Im Jahr 1954 aber ist die Formulierung eines Comics Codes unausweichlich geworden. Auf den nachhaltigen Druck von Presse, Fernsehen, lokalen Vereinigungen, Hearings und ähnlichem hin arbeitet die »Comics Magazine Association of America« den Code aus, der am 26. Oktober des Jahres in Kraft tritt¹⁶⁰. Alle wichtigen Comic-Produzenten (einzig Dell und Gilberton ausgenommen) sind der Vereinigung beigetreten. Die Auswirkungen sind groß: Von 29 Firmen, die nach Werthams (allerdings sehr weitgefaßter¹⁶¹) Definition Crime Comics hergestellt hatten, lösen sich sofort 24 auf¹⁶². Nicht allein der Code aber bewirkt dies – im Mai 1955 wird es im Staat New York »in der Tat illegal, ›obszöne und beanstandenswerte‹ Comics an Jugendliche zu verkaufen oder

Worte wie ›crime, sex, horror, terror‹ im Titel zu führen«¹⁶³. Andere Staaten ziehen nach¹⁶⁴. Der Code reinigt Amerika nicht nur von den Comic books, er reinigt auch Amerika in den Comics: Es ist die Zeit McCarthys und seiner »Keep America clean«-Ideologie (»If Mommy is a Commie, then you gotta turn her in«¹⁶⁵), die das Säuberungsbestreben des Codes stützt. Gut und Böse etwa werden zu ›reinen‹ Begriffen, da es keinesfalls mehr erlaubt ist, »to create sympathy for the criminal«¹⁶⁶ – auch nicht, um soziale und psychogene Implikationen verstehen zu lehren – oder »policemen, judges, government officials and respected institutions«¹⁶⁷ so darzustellen, daß »disrespect«¹⁶⁸ die Folge sein könnte. Letztere Bestimmung schließt folgerichtig auch Kritik aus. Die Comics sind somit angehalten zur Schwarzweißmalerei, die das Böse böse und das Gute gut darzustellen hat, ohne Blick für die Facetten und Verwicklungen des Lebens. Natürlich hat das Gute stets zu triumphieren über das Böse¹⁶⁹, Tragik findet nicht statt. »Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue«¹⁷⁰.

Der Einbezug etwa des Drogenproblems bleibt bis 1971 völlig tabu¹⁷¹, da man bereits die Darstellung des Problems als zu gefährlich erachtet¹⁷². Ähnlich ergeht es anderen sozialen Problemen – sie sind »touchy subjects« und bleiben ausgeschlossen. Amerika wird zu einem Amerika der Weißen (das es nie gegeben hat), denn »ridicule or attack on any religious or racial group is never permissible«¹⁷³. Vorsicht dieser Bestimmung gegenüber führt die Verlage zum Ausschluß aller ethnischen Minderheiten Amerikas aus der Welt der Comics.

d) Aktuelle Entwicklungen

Der Comics Code erweist sich als sehr förderlich für Superhelden. Ihre Konzeption bietet reine Begriffe von Gut und Böse fast an – der kostümierte Held als Inkarnation des Guten, Wahren und Schönen gedeiht bei aller Buntheit der Hefte prächtig im Klima ethischer Schwarzweißmalerei. Er gerät zur wandelnden Wertstruktur, verkörpert treu all jene mittelständisch-bürgerlichen Normvorstellungen der 50er und 60er Jahre, die ihm der Code abverlangt. Heim und Familie werden hochgehalten, wobei der Held selbstverständlich als Bewahrer der Welt auf die Segnungen der bürgerlichen Gesellschaft verzichtet, jedoch dafür sorgt, daß

andere dieser teilhaftig bleiben (vgl. II 2a). Das Böse ist abgründig und nicht resozialisierbar, Problematisierung bleibt ausgeschlossen. Der Held selbst wird staatsreu, handelt oft im Auftrag des Präsidenten und schwört seiner Existenz als »Outlaw« (wie sie viele der frühen Superhelden noch in Analogie zu den Pulp-Helden pflegten) ab (vgl. hierzu auch II 2a). Modifikationen im codetreuen Konzept versucht ab 1961/62 eine neue Firma auf dem Markt vorzunehmen: Marvel Comics. Die Helden von Marvel bewegen sich zwar durchaus im durch den Code abgesteckten Rahmen, loten aber dessen Grenzen aus und differenzieren das Superheldenkonzept.

Der erste Titel ist zunächst die Verwertung einer fremden Idee: der Idee des Helden-Teams. 1940 bereits, zwei Jahre nach der Veröffentlichung »Supermans«, schloß DC-National seine Helden zum Team der »Justice Society of America« in »All Star Comics« zusammen¹⁷⁴. 1961/62 existiert das Heft immer noch – und verkauft sich zu diesem Zeitpunkt gerade besser als alle anderen Magazine¹⁷⁵. Die neu entstehende Firma entschließt sich daher, es DC-National gleichzutun und mit einem Helden-Team ins Superheldengeschäft einzusteigen. Es schlägt die Geburtsstunde der »Fantastic Four« und damit die des Marvel-Konzerns¹⁷⁶.

Doch Marvel modifiziert das Konzept, baut es aus. Die Heldengruppe ermöglicht Konflikte, Konflikte wiederum ermöglichen die »Vermenschlichung« der Helden. Exakt darin liegt der neue, immer noch codetreue Approach von Marvel Comics, die sich in der Folgezeit zum größten Konkurrenten von DC-National entwickeln. Die neue Methode besteht in der »systematische[n] Schwächung der Helden durch psychische Konflikte und Identitätskrisen«¹⁷⁷. Tragik als weiteres Element bringt »human interest« in die Geschichten. Schon der Ursprung, die »Origin story«¹⁷⁸ der »Fantastic Four«, ist tragisch: Durch einen Strahlenunfall bei einem Raumflug werden der Wissenschaftler Reed Richards, seine spätere Frau Sue Storm, deren Bruder Johnny und der Flieger Ben Grimm in Lebewesen mit außergewöhnlichen Fähigkeiten verwandelt, doch offenbaren sich diese Fähigkeiten sofort als Stigmata. Am greifbarsten geschieht dies bei Ben Grimm, den die Strahlen zum orangefarbenen Monster machen. Die Göttergeburt ist ein Unfall¹⁷⁹. Immer wieder wird in der Serie dieser Unfall thematisiert durch Vorwürfe Ben Grimms an den Intellektuellen

Richards, und immer wieder wird der Rückverwandlungsversuch zum storytragenden Thema. Tragik umweht auch zwei weitere Figuren der Marvel Comics. Die Geschichte von Dr. Jekyll und Mr. Hyde stand Pate bei der Erschaffung des »Hulk«¹⁸⁰, eines grünhäutigen, debilen Ungeheuers, das, von Polizei und Militär gejagt, keine Ruhe auf Erden zu finden vermag. Im Monster freilich steckt der geniale Wissenschaftler Bruce Banner, auch er durch unvorhergesehene Strahleneinwirkung in den »green-skinned giant« als sein Alter ego verwandelt. Wie bei Dr. Jekyll ist die Verwandlung nicht permanent, doch hat Banner sie nicht unter Kontrolle. Streßeinwirkung macht ihn zum Monster und läßt ihn Identität und Bewußtsein verlieren. Der schizophrene Held ist geboren¹⁸¹.

Kaum besser ergeht es Peter Parker. Der von allen gehänselte und schwächlich wirkende Student erhält seine Kräfte durch den Biß einer radioaktiven Spinne und verfügt über eine außergewöhnliche Wahrnehmung (»spidey sense«). Doch gelingt die Kompensation der mediokren Normalexistenz durch die nächtlichen Fights mit Verbrechern, Monstern und Superfeinden schlecht: Die Tante zuhaus' ist krank und haßt den Helden »Spiderman«, ohne zu wissen, daß es sich dabei um ihren eigenen Neffen handelt; das Geld ist ständig knapp; der Nebenerwerbsjob gleicht blanker Ausbeutung, und auch um die Liebe ist's nicht gut bestellt. Spiderman bleibt zudem unverstanden in seinen edlen Zielen und wird von der Polizei gesucht, obwohl er diese immer wieder mit gutverschnürten Gangstern beliefert. Der Held als Outlaw erfährt in dieser Figur seine Restauration¹⁸².

Der Erfolg dieser neuen »menschlichen« Helden ist groß. Mehr und mehr baut Marvel sein Programm aus und beginnt, die Serien miteinander zu vernetzen. Querbezüge und Auftritte von »guest stars« aus anderen Serien dienen als Strategie, den Eindruck eines großen Epos zu erwecken und Anreiz zum Kauf möglichst vieler Serien zu bieten. Der Marvel-Konzern ist es auch, der das Konzept der Fortsetzungsgeschichten als feste Struktur in die Superhelden-Comics einführt, so daß kleine Zyklen in Verknüpfung entstehen, die aus der Serie eine einzige, lange, stets unabgeschlossene Geschichte machen. Das Konzept des »Subplot«, einer Nebenhandlung, die sich über mehrere Hefte hinzieht und pro Heft immer um einige Seiten weitergeführt wird, sorgt für Komplexierung des Gesamten und weckt zusätzliches Interesse.

1970 hat sich die Konkurrenz zwischen den mittlerweile fast allein marktbeherrschenden Verlagen Marvel und DC-National so weit verschärft, daß letzterer beinahe niedergerungen wird. Man nimmt Serieninnovationen in Angriff; DC beginnt sich an Marvel zu orientieren. Gleichzeitig bringt das Jahr ein damals noch erschütterndes Ereignis¹⁸³, nämlich den Wechsel des Starzeichners Jack Kirby, der die Marvel-Serie »Fantastic Four« von Nr. 1 an geführt hatte, zu DC. Der Wechsel bringt DC einen Aufschwung, die Stile der Serien beider Verlage nähern sich einander an. Heute ist der Unterschied zwischen Marvel- und DC-Comics minimal geworden, auch der Wechsel von Zeichnern ein alltägliches Ereignis¹⁸⁴.

Neben den Superhelden, einigen Funnies und den üblichen Disney-Reihen etablieren sich, zunächst lange im Straßenverkauf, die Underground Comics als Reaktion auf den Code. Ihre Entwicklungslinien lassen sich auf College-Zeitungen zurückverfolgen, in denen die späteren Underground-Zeichner zumeist ihre ersten Gehversuche machten¹⁸⁵; als Geburtsstunde der neuen Gattung gilt allgemein jedoch jener Frühling des Jahres 1968, in dem Robert Crumb sein erstes »Zap Comix« als Privatdruck herstellt und »an den Straßenecken von Haight Ashbury an die Hippies und andere Partizipanten der Subkultur in San Franzisko«¹⁸⁶ verkauft. Die Underground Comics greifen all jene Themen auf, die der Code aus dem »business« eliminierte: Sex, Drogen und Gewalt. Eine Mischung aus diesen drei Elementen ergibt in der Regel ihren Inhalt; über ihre politische Relevanz läßt sich streiten. Zwar weisen sie auf das Rassenproblem hin und bringen mitunter politisch-agitatorische Stories, doch bleibt ihr Gros in gewalttätigem Sex oder unkritischer Drogennostalgie stecken. Paradebeispiel der letzteren sind zweifellos Gilbert Sheltons noch immer erfolgreiche »Freak Brothers«, eine Wohngemeinschaft dreier »Flippies«, die, von ihrer äußeren Erscheinung abgesehen, den Bezug zu ihrer politischen Vergangenheit und zur Zeit der Studentenrevolution längst verloren haben und tagaus, tagein damit beschäftigt sind, Geld und Joints herbeizuschaffen. Im ganzen sind die Undergrounds heute von der Entwicklung überholt: Längst ist der Code aufgeweicht, längst gibt es wieder Gewalt (beginnend mit den Warren-Magazinen »Eerie« und »Creepy«, die auf EC-Traditionen zurückgreifen), und längst hat sich das Medium mit »Heavy Metal« und »Raw« neue Räume für Experimente geschaffen.

Der Trend in den USA geht heute zum aufwendiger produzierten

Magazin, gedruckt auf teurem Papier; auch die Comic books arbeiten teilweise, v. a. bei klassischen Reprints wie etwa »New Gods« oder »Green Lantern and Green Arrow«, mit qualitativ hochwertigem Druck und Papier. Der Anstoß zu dieser Orientierung ging von Europa, insbesondere von Frankreich aus, wo auch das Original von »Heavy Metal« produziert wird.

Neben diesen Entwicklungen stehen immer noch, unangefochten und wie zum ewigen Überleben verdammt, die zahllosen Superhelden. Sie tragen das Gros des Comic-book-business, erleben beständige Neuauflagen und perpetuieren ihr Genre durch die Jahre. Prototyp, ja Archetyp dieser Helden ist »Superman«, die älteste und beständigste Serie dieser Art.

II. Superman – Strukturen einer Serie

Superman ist der erste Vertreter eines gänzlich neuen, innerhalb des Mediums Comic selbst entstehenden Genres, das einen ganzen Industriezweig ins Leben gerufen hat. Er ist der Urtypus des Superhelden, in dem all jene Charakteristika zumindest potentiell angelegt sind, die später von seinen Plagiaten und Nachfolgern kopiert, differenziert und weitergebildet werden. Das Genre der Superhelden findet darüber hinaus internationale Verbreitung; Superman stellt einen weithin bekannten Exportartikel dar, und das Geschäft mit ihm und seinesgleichen macht noch immer einen der bedeutendsten Anteile am Comic-book-business aus. Einer sozioethischen Analyse legt sich daher nahe, dieses Genre zu untersuchen und für eine solche Untersuchung auf Superman zurückzugreifen. Vorgegangen wird inhaltsanalytisch. Unter der leitenden Perspektive der Verteilung und Charakterisierung von Gut und Böse werden paradigmatische Stories des Helden analysiert und der paradigmatische Stellenwert durch Beiziehung analoger Stories bzw. durch Aufweis der Serienentwicklung gestützt. Bildbeschreibungen und Bildanalysen tragen dem spezifischen Charakter des Mediums dabei Rechnung; Bildzitate möchten zur Anschaulichkeit beitragen.

Die Auswahl der Stories ist diachron angelegt, so daß im Gang durch die einzelnen Aspekte ein Gesamtbild des Wandels der ethischen Struktur der Serie entstehen kann. Im Rahmen des Möglichen wird gleichzeitig versucht, Parallelen zur gesellschaftlich-historischen Entwicklung aufzuzeigen; diese Perspektive wird nochmals unter III 3 aufgegriffen.

Superman bekommt bald – 1939, ein Jahr nach seiner Publikation – eine Ergänzungsserie zur Seite gestellt: »Batman«. Mit deren Titelfigur erlebt er auch gemeinsame Abenteuer. An einigen Stellen wird es sich als nützlich und zur Verdeutlichung einiger Aspekte als hilfreich erweisen, auch Geschichten Batmans zu zitieren. Die frühzeitige Verklammerung der beiden Serien zum differenzierten Heldenangebot (vgl. II 1a) legitimiert diese Zitation.

1. Entstehung

Superman entsteht im neuen Medium der Comic books. Er erwächst aus der Wunschprojektion zweier halbwüchsiger Männer und ihrer Begeisterung für das Medium Comic unter Einfluß der Science-fiction und der Pulp. Er findet Öffentlichkeit durch Zufall – als Füllserie eines unter Termindruck fertigzustellenden Comic books – und Erfolg als Projektionsfläche einer durch wirtschaftliche Depression (1938 steigen die Arbeitslosenzahlen in den USA auf 5 833 401 beschäftigungslose Bürger an¹⁸⁷) und beunruhigende politische Nachrichten aus Europa (Faschismus in Deutschland und Italien; 1938 Usurpation Österreichs) verunsicherten Gesellschaft. Er wird Träger nationaler Sehnsüchte, Gepäck der GI's im Zweiten Weltkrieg, Vorreiter einer Flut neuer Helden und bringt das Comic-book-business erst richtig in Gang. Seine Entstehungsgeschichte soll zunächst skizziert werden.

a) Die Geburt des Helden

»On a sweltering summer night in 1933, Jerry Siegel lay in bed counting the cracks in the ceiling of his Cleveland, Ohio bedroom. The air was still and heavy. Clouds drifted past the moon. Up there was wind. If only I could fly. If only ... and SUPERMAN was conceived ...«¹⁸⁸.

Mit diesen in ihrer erlebnisnahen Diktion für amerikanische Sekundärliteratur typischen Sätzen beschreibt James Steranko die Geburtsstunde des Helden. Das romantische Element dieser Schilderung allerdings ist nicht ganz unberechtigt; die Geschichte Supermans und seines Weges zur massenwirksamen Unterhaltungsserie ist zunächst die Geschichte der jugendlichen Träumerei vom Übermenschen. Jerry Siegel, gerade 17 Jahre alt, Science-fiction-Anhänger und Herausgeber eines kleinen Science-fiction-fanzines, mag wirklich in der von Steranko geschilderten oder einer ähnlichen Nacht die entscheidende Vision seiner Figur gehabt haben. Er berichtet selbst: »I hop right out of bed and write this down, and then I go back and think some more for about two hours and get up again and write that down. This goes on all night at two-hour intervals, until in the morning I have a complete script.«¹⁸⁹ Dasselbe legt er seinem gleichaltrigen Freund Joe Shuster vor. Gemeinsam entwickeln sie Superman als Comic strip.

Ihre erste Story bleibt ganz auf dem Niveau der Faszination durch die Phantasie von der Begabung mit übermenschlichen Kräften (vgl. II 2a). Einen Verleger aber finden sie nicht.

Siegel und Shuster, auf das Medium Comic fixiert, arbeiten inzwischen für Wheeler-Nicholsons Comic books. Mit den Serien »Federal Men«, »Slam Bradley« und »Radio Squad« werden sie dort monatlich publiziert¹⁹⁰. Gleichzeitig schicken sie Superman, den sie zunächst als Zeitungsstrip entworfen haben, an Newspaper Syndicates, jedoch ohne Erfolg. Die Serie scheint den Syndikaten »zu fantastisch« und »nicht verkaufsträchtig« genug¹⁹¹. »The hottest property in the world spent [...] years yellowing on the shelf«¹⁹², kommentiert Steranko diese Tatsache.

1938 erst verändert sich die Situation. Harry Donenfeld hat Wheeler-Nicholsons Company übernommen (vgl. I 3b) und sich von seinen beiden Editoren Whitney Ellsworth und Vincent Sullivan überzeugen lassen, daß das pulp-typische Format, wie er es bereits in der Weiterführung von Wheeler-Nicholsons »Detective Comics« benutzte, für ein weiteres Comic book zu gebrauchen sei. Geplant werden daraufhin »Action Comics«. Um das Heft termingerecht füllen zu können, fragt Donenfeld bei M. C. Gaines, der inzwischen für ein Syndikat tätig ist, an, ob unter den vielen Amateureinsendungen auch ein Action Comic sei. Gaines bringt Superman¹⁹³.

Siegel und Shuster wollen ihre Figur endlich gedruckt sehen und sind damit einverstanden, ihr Material an ein Comic book anstatt an eine Zeitung zu verkaufen. Sie erhalten einen Scheck über \$ 130 für 98 Panels auf 13 Seiten¹⁹⁴. Gleichzeitig verlieren sie alle Rechte an ihrer Figur. »It is customary for all our contributors, to release all rights to us. This is the businesslike way of doing things«¹⁹⁵, heißt es im Brief Donenfelds.

Superman ist rasch erfolgreich. Es dauert jedoch bis zu »Action« No. 4, bis Donenfeld dies erkennt. »Though sales were up [die Auflage von »Action« verdoppelt sich in kürzester Zeit] no one knew the reason. A newsstand survey revealed the cause.«¹⁹⁶ Donenfeld läßt daraufhin die Mounties, Araber und Gangster auf den Titelblättern durch den kostümierten Helden ersetzen. 1939 faßt er den Entschluß, Superman ein eigenes Comic book zu geben. Das ist zu diesem Zeitpunkt noch ungewöhnlich: »In 1938 no comic book character had aroused enough interest to warrant even a comic book all his own«¹⁹⁷. »Superman« No. 1

druckt zunächst die erste Geschichte aus »Action« No. 1 nach, nun in voller Länge (für »Action« war sie, da ja nur als Füllsel benötigt, gekürzt worden)¹⁹⁸. Dann beginnt die Produktion neuen Materials.

Mit Superman gelingt Donenfeld die Etablierung seiner Firma »DC-Comics«. Ihr Ausgangspunkt war das Heft »Detective Comics« gewesen, das 1937 von Wheeler-Nicholson gestartet und von Donenfeld übernommen worden war. »Detective« lehnte sich in Inhalt und Machart an die Pulp an und enthielt Kriminalgeschichten, die zeittypisch mit sinistren Asiaten und »private eyes«¹⁹⁹ angefüllt waren.

Es war ein einigermaßen erfolgreiches Comic book. Der Durchbruch freilich (und damit der Start des eigentlichen Comic-book-business) gelingt, dank Superman, mit »Action Comics«. DC beginnt daraufhin mit einer umsichtigen Planung des weiteren Erfolges. Gleichzeitig endet damit die Aufbruchsgeschichte von Siegel und Shuster; ihre Erfindung verhilft ihnen nicht »from rags to riches«. Sie arbeiten zwar noch einige Jahre für DC, doch ist die Geschichte Supermans nun zur Geschichte seiner ökonomischen Verwertung geworden, die sie zusammen mit allen Rechten an ihrer Figur aus der Hand gegeben haben. Die einzelnen Maßnahmen der Verwertung sind beschreibbar als Produktausweitung, Produktergänzung und Produktdifferenzierung²⁰⁰. Das »Superman«-Comic-book 1939 bedeutet zunächst eine Doppelung des Erfolgsprogramms und den ersten Schritt zum Helden als Titel. Als weitere Maßnahme solcher Produktausweitung wird Superman 1939 auch als Newspaper strip in die Zeitungen gebracht. Der Verkauf läuft über M. C. Gaines, der die Comic-strip-Rechte für sein Syndikat erwirbt²⁰¹. 1940 ist Superman in 200 Zeitungen vertreten, was Donenfeld bereits \$ 100 000 einbringt²⁰². Im Frühjahr 1941 erhält er einen Platz in »World's Finest«, einem weiteren Comic book Donenfelds²⁰³. Gleichzeitig wird er anderen Medien zugänglich gemacht: Am 12. Februar 1940 beginnt die Radioversion Supermans²⁰⁴, 1941–1943 produziert Paramount Pictures 18 Zeichentrickfilme²⁰⁵, 1942 schreibt George Lowther eine Romanversion des Helden²⁰⁶, 1948 wird Superman zum ersten Mal verfilmt²⁰⁷. Als Inhaber der alleinigen Rechte verdient DC an all diesen Projekten mit. Bereits 1939 findet eine erste Produktergänzung statt: »Batman« von Bob Kane (damals 19 Jahre alt) erscheint in »Detective« 27²⁰⁸. 1940 erhält er sein eigenes

Comic book. Steranko beschreibt die Ergänzung wie folgt: »Superman was a multi-coloured one-man circus doing continuous performances at popular prices for the public. Batman was a dark, shadowy loner working outside the law, outside the public eye, ruthlessly stalking his prey through rain-slick alleyways.«²⁰⁹ Superman gibt den starken Helden ab, unverletzlich und physisch überlegen. Batman gleicht durch »Intelligenz« aus, was Superman mit Kraft vollbringt. Er ist der Detektiv. Doch auch die Motivation ist unterschiedlich: Wo Superman aus »altruistic benevolence«²¹⁰ handelt, agiert Batman aus Gründen einer »misanthropic vengeance«²¹¹. Er ist unterwegs, um den am Grabe seiner Eltern geleisteten Schwur einzulösen, bittere Rache zu nehmen dafür, daß Verbrecher die Eltern ermordet haben. Mit ihm kommt das dunkle, emotional-triebhaft Element und die unheimliche Atmosphäre der »Shadow«-Hörspiele und -Pulps zurück in die Comics. »Superman had given DC its strength, but Batman gave it tone.«²¹² Batman behält seinen dunklen Charakter bis in die Gegenwart mit kleinen Verschiebungen bei. Es sind vor allem die von Neal Adams gezeichneten Geschichten, die nach Beginn der 70er Jahre vermehrt auf die Originalcharakteristik und -atmosphäre zurückgreifen, sowie auch die Neukonzeption des Helden 1986 im Zuge der Renovierung des DC-Heldenkosmos (vgl. II 2e). Von Anfang an aber arbeitet Batman, gewissermaßen zum Zweck der Einhegung seines sinistren Zugs, mit der Polizei zusammen²¹³. Die Produkt-ergänzung hat Erfolg. Beide Helden verkaufen sich gut und treten schließlich auch in gemeinsamen Abenteuern auf. Weitere Heroen gesellen sich ihnen zu, und 1940 werden die DC-Figuren zur »Justice Society of America« zusammengefaßt²¹⁴. Mit Batman kündigt sich bereits der Übergang zum differenzierten Angebot, zum »Helden-Set« (Drechsel/Funhoff/Hoffmann) an, mit der »Justice Society« ist er durchgeführt.

Die Produktdifferenzierung schafft in der zweiten Hälfte der 40er Jahre »Superboy« (Geschichten aus der Jugendzeit Supermans). 1949 wird diese Serie aus »Action« und »Superman« ausgekoppelt und erhält ein eigenes Heft²¹⁵ (»Spin-off«-Serie). Sogar Geschichten um »Superbaby« entstehen (vor allem in den 50ern).

Mort Weisinger schließlich, der 1941 zum »Staff« von DC stößt und eine Reihe neuer Helden schafft, erfindet das praktische Konzept der »imaginary stories«²¹⁶. In Geschichten, die unter der Prämisse »what if...« laufen, können nun all jene Ideen ausge-

schöpft werden, die dem Originalkonzept der Serie widersprechen, etwa: Was wäre, wenn Superman geheiratet hätte, gealtert wäre, von der Technik überholt würde und dergleichen mehr. Auch das Konzept der Zeitreise fügt Weisinger der Serie hinzu – angelehnt an die populären Vorstellungen der Einsteinschen Relativitätstheorie wird Superman die Fähigkeit verliehen, mit »Supergeschwindigkeit« die »Zeitbarriere« zu durchbrechen, was ihm alle historischen und denkbaren zukünftigen Dimensionen als Handlungsräume eröffnet. Später werden noch »Parallelwelten« in »anderen Dimensionen« eingeführt, die eine feste Etablierung (und damit ein Wiederaufsuchen) »imaginärer« Handlungsräume ermöglichen.

Weisinger holt auch Otto Binder zum DC-»Staff«, der eine weitere Produktergänzung durchführt: Als Supermans Cousine mit einer analogen Origin story wird »Supergirl« eingeführt²¹⁷. Sie gibt das weibliche Pendant zu Superman ab, bleibt jedoch ein Abklatsch des Helden. Trotzdem vermag sie sich auf dem Markt zu behaupten und erhält bald ihr eigenes Heft.

Auch Batman erfährt eine differenzierende Ergänzung – und dies bereits 1940: In »Detective« 38 wird ihm Robin als jugendlicher Gefährte zur Seite gestellt²¹⁸. Er dient jüngeren Lesern als Identifikationsfigur und ermöglicht Batman mehr Dialoge (»[...] it got a little tiresome always having him thinking.«²¹⁹). Dieses Konzept des »Side-kick« wird in der Folge bei einer ganzen Reihe neuer Heldenproduktionen angewandt.

Mit dem Eintritt in den Zweiten Weltkrieg wächst Superman zu nationaler Größe. Er zieht selbst zur Front, packt auf dem Cover von »Superman« 17 gar Hitler und Hirohito am Kragen und hebt die lächerlich gestikulierenden Figuren zur grimmigen Erbauung der Leserschaft hoch²²⁰. Supermans Eintritt in den Krieg beginnt im September 1941 mit Nummer 12 seines Comic books. Das Titelblatt zeigt ihn Arm in Arm mit Infanterist und Marinesoldat, und auf Nummer 29 ist seine Freundin Lois Lane in der gleichen Pose mit der Sprechblase: »You're my Supermen«²²¹ zu sehen. Nummer 26 führt vor, wie er sich Goebbels greift und vor einem Mikrofon, beschriftet mit »Radio Berlin«, eine Kirchenglocke²²² läutet – »For whom the bell tolls...«. Die Botschaft ist deutlich: Superman dient der nationalen Mobilmachung einerseits und der Nation als Spiegel des neu erwachenden Selbstgefühls andererseits. Er kämpft an der Front, »overturning battleships, tying up

canon barrels like pretzels and riding down bombs on the nests of Jap-A-Nazi rats«²²³. Die Geschichten werden ergänzt von Slogans wie: »Turn Out Lights Not in Use – War Production Needs the Juice«²²⁴ oder: »Tin Cans in the Garbage Pile Are Just a Way of Saying ›Heil!‹«²²⁵ und durch Aufrufe zum Kauf von Kriegsanleihen²²⁶. Die amerikanischen GI's kämpfen mit Supermans Heften im Tornister, und Reitberger/Fuchs berichten, daß er fast zum »Ersatz konventioneller Religion« für die Soldaten wird, »zum großen Entsetzen der Militärgeistlichen«²²⁷. Superman ist spätestens hier zu einer amerikanischen Institution geworden. Ohnehin ist er durch seine multimediale Verbreitung eine beinahe allgegenwärtige Figur.

Ausgerüstet mit einer Publizität ohnegleichen, überlebt er, was viele seiner patriotischen Kollegen zum ökonomischen Tod verurteilt: den Frieden. Nach einer kurzen Krise und einer Phase eiligen Experimentierens gelingt es DC überraschend leicht, die Serie zu erhalten. Superman kämpft und fliegt weiter – »Faster than a speeding bullet! More powerful than a locomotive! Able to leap tall buildings at a single bound!«²²⁸ (Vorspann der Rundfunkserie).

Nicht mehr mit ihm aber sind Jerry Siegel und Joe Shuster. An die Stelle des nicht länger ausreichend produktiven Autorengespanns ist endgültig der Konzern getreten, der zur Erfüllung seines ausgebauten Programms neue Zeichner und Autoren angeworben hat.

b) Die Binnenstruktur: Der Aufbau der Figur

Obgleich Vorreiter und Prototyp einer völlig neuen Heldengattung, ist Superman nicht ohne Bezüge zu anderen Helden der 30er Jahre. Siegel selbst beschreibt seine Figur zwar als »a character like Samson, Hercules and all the strong men I ever heard tell of rolled into one«²²⁹, doch ist anzunehmen, daß die Einflüsse einiger anderer, zu dieser Zeit sehr gängiger Heldenfiguren direkter wirksam sind als das »Alte Testament« und die Sagen des klassischen Altertums. Wichtig gewesen sein könnten, wie Steranko zeigt, die Geschichten um »Aarn Munro« von John Campbell²³⁰. Die Figur Aarn Munro stellt einen Abkömmling der Erde vor, der jedoch auf dem Planeten Jupiter großgezogen wird und aufgrund der unterschiedlichen Gravitationsverhältnisse auf Erden mit außergewöhnlicher Kraft begabt ist²³¹. Siegel und Shuster verwenden

später selbst den Topos der Abkunft von einer fremden Welt zur Plausibilisierung der Kräfte ihres Helden.

Wesentlicher noch als Campbells »Aarn Munro« dürfte Wylies »Gladiator« gewesen sein. Philip Wylie veröffentlicht seine Geschichte 1930, und Siegel ist davon begeistert – er schreibt sogar eine Rezension für sein Science-fiction-fanzine²³². »Gladiator« erhielt seine Kräfte durch ein Experiment seines Vaters (im Gegensatz zu Superman). Analog zu Superman entdeckt der »Gladiator« während seiner Jugendzeit allmählich, was in ihm steckt, nämlich große Muskelkraft und Unverwundbarkeit, und wie bei Superman ist es der Vater, der ihn dazu anhält, nur Gutes zu tun – »to justify all that strength«²³³. Auch die Warnung des Vaters, die Kräfte nicht offen zu zeigen, findet analoge Begründung bei Wylies »Gladiator« und Siegels/Shusters Superman: Die Umwelt könne aus Angst mit Haß oder Ablehnung reagieren²³⁴.

Die Idee zum Titel der Superman-Serie entspringt möglicherweise der Anzeigenserie für den Pulp-Helden »Doc Savage«. Geworben wird dort unter der Balkenüberschrift: »SUPER-MAN« mit dem Text: »DOC SAVAGE – man of Master Mind and Body... follow his glorious Adventures every month...«²³⁵

Trotz all dieser Bezüge stellt Superman etwas Neues dar. Jünger als die Pulp-Autoren, haben Siegel und Shuster den Traum vom (eigenen) Superwesen reiner und ungebrochener in einen Comic-strip-Charakter verwandelt und damit eine Verklammerung dreier Themen geliefert, die dauerhafteren Erfolg garantierte, als er den Pulp beschieden war. Die Themen des »visitor from another planet«, des »superhuman being« und der »dual identity« amalgamieren sich in ihrer Figur²³⁶ (vgl. unten). Zugleich liegt darin eine Verbindung des sehr erfolgreichen Genres der Science-fiction mit dem mythischen Traumelement eigener Übermacht und der Rückbindung an die reale Welt (und Gesellschaft) im Bürger Clark Kent, der »secret identity« des Helden. Traband spricht daher von einer Verbindung von Science-fiction mit Mythos und amerikanischer Gegenwart²³⁷.

Die Binnenstruktur der Serie wird deutlich aus der Origin story des Helden. Eine solche Origin story eignet beinahe jedem Superhelden – zumeist beginnt seine Serie mit ihr, manchmal wird sie ihm auch erst später in seiner Karriere durch eine Rückblende beigelegt. Sie ist eine Geburtsgeschichte mit Initiationsaura und hat »lebensvorprägenden« Rang. In der Regel ist sie verbunden mit

SUPERMAN

Wer ist SUPERMAN? Von welchem fernen Planeten kommt er? Entsteht er einer Super-Zivilisation von unvorstellbarer technischer Überlegenheit? Wie erlangte er seine Superstärke, den Röntgenblick und all seine anderen Wunderkräfte? Woher hat er seinen berühmten Super-Anzug? Wie kam es zu seiner Tarnung unter dem Namen Clark Kent? Rätsel über Rätsel...

Hier ist sie endlich— die ganze, atemberaubende Geschichte seines Lebens,

die Superman-Story

Als kleiner KAL-EL von den Eltern Jor-El und Lara in einer Rakete losgeschickt... der Stern Krypton explodiert... als SUPERBABY auf Vater Kents Farm... als SUPERBOY erstmals im Kampf gegen Verbrecher in Smallville... so fing es an...

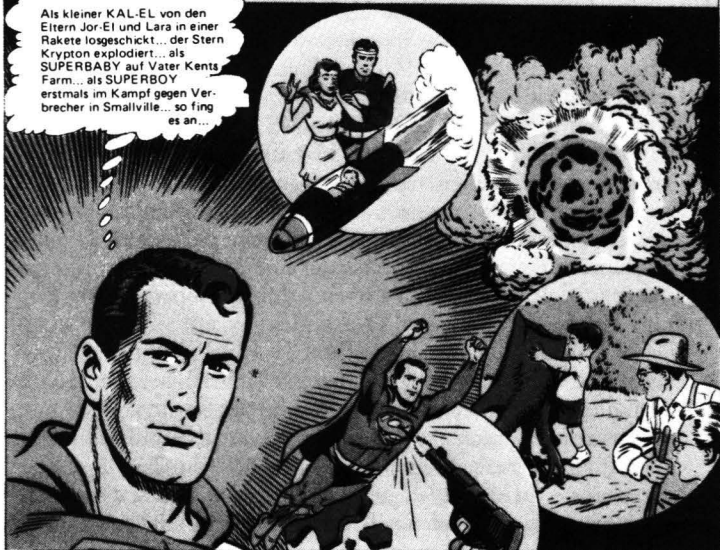


Abb. 1: Splash-page der Origin story d Science-fiction, Mythos und familien-idyllische Einbettung als grundlegende Ingredienzien der Serie versammeln sich bereits auf dieser Eröffnungsseite.

einem umwälzenden Erlebnis und einer nachfolgenden »dedication of life« oder einem heiligen Eid, wie etwa bei Batman, der nach der Ermordung seiner Eltern durch Verbrecher bei Kerzenschein (später atmosphärisch noch treuer am Grab der Eltern²³⁸) schwört: »And I swear by the spirits of my parents to avenge their deaths by spending the rest of my life warring on all criminals.«²³⁹ Um den besonderen Charakter der Origin story deutlich werden zu lassen, tritt oft noch ein besonderes, quasi trans-natürliches Ereignis hinzu, bei Batman in Gestalt einer Fledermaus, deren Erscheinung ihm die neue Identität verleiht: »A bat! That's it! It's an omen . . . I shall become a BAT!«²⁴⁰ In entscheidenden Situationen erinnert sich der Held häufig seines »Origin«, um, etwa in der Stunde äußerster Bedrängnis oder unter dem Druck starker Selbstzweifel und tragischer Verwicklungen, Kraft und Klarheit für den weiteren Weg zu gewinnen.

Im Fall Supermans existieren vier Grundversionen der Origin story (zur fünften im Zuge der Renovierung des DC-Heldenkosmos 1986 vgl. II 2e): a) Die doppelseitige Originalversion von Siegel und Shuster eröffnet »Superman« No. 1. Der Held ist nicht von dieser Welt: »Just before the doomed planet Krypton exploded to fragments, a scientist placed his infant son within an experimental rocket ship, launching it toward earth.«²⁴¹ Das zum Text gehörige Splash-panel (Eröffnungsbild), das eine halbe Seite umfaßt, zeigt eine Rakete, die von dem zerspringenden Planeten kommend diagonal durch das Bild rast. In vier Panels wird auf der ersten Seite dann die Ankunft des neuen Helden geschildert. Ein »elderly couple, the Kents«²⁴², findet das Kind, bringt es in ein »asylum«, wo es das Personal durch seine Körperkraft (es hebt ein Schränkchen hoch) in Erstaunen versetzt. Nicht lange danach wird das Sternenkind von den Kents adoptiert. Die erste Seite der Origin story schließt mit der Mahnung der Eltern, die Kräfte nicht zu zeigen und der Menschheit zu dienen: »Now listen to me, Clark! This great strength of yours – – you've got to hide it from people or they'll be scared of you!« rät der Vater, und die Mutter ergänzt: »But when the proper time comes, you must use it to assist humanity.«²⁴³

Die zweite Seite der Origin story wird zu zwei Dritteln dazu benützt, die traumhaften Kräfte des Helden vorzuführen. Er überspringt Hochhäuser, rennt schneller als ein Zug, erweist sich als unverwundbar. Das vorletzte Panel zeigt ihn an den Gräbern

der Eltern. Der Text macht deutlich, daß sein künftiges Handeln das Vermächtnis der Eltern realisieren will: »The passing away of his foster-parents greatly grieved Clark Kent. But it strengthened a determination that had been growing in his mind.«²⁴⁴ Ein Textkästchen vor dem Schlußpanel verrät, *welche* Entschiedenheit: »Clark decided that he must turn his titanic strength into channels that would benefit mankind. And so was created . . .«²⁴⁵ – »SUPERMAN. Champion of the oppressed, the physical marvel who had sworn to devote his existence to helping those in need!«²⁴⁶ (Schlußpanel mit Superman im Dress.) Mit dem Text des Schlußpanels scheint der Topos des heiligen Eides, wenn auch nur indirekt, auf.

b) Die Version des Newspaper strips verzichtet auf die Pflegeeltern. »A passing motorist«²⁴⁷ findet das Kind und bringt es in ein Waisenhaus. Erst als gereifter Mann (»when maturity was reached«²⁴⁸) entdeckt Clark seine Kräfte, im Gegensatz zur Comic-book-Version, wo er bereits als Junge über Wolkenkratzer springt. Der Einfluß der Eltern, dem dort noch ein großes Gewicht beigemessen wurde (»The love and guidance of his kindly foster-parents was to become an important factor in the shaping of the boy's future«²⁴⁹), verschwindet hier ganz. Statt dessen wird die Welt von Krypton ausführlicher vorgestellt. Supermans Eltern werden als Jor-L und Lara eingeführt. Hier tritt auch die später jedem Leser vertraute Vorhersicht der planetaren Katastrophe durch Jor-L erstmals auf. Superman bekommt einen Krypton-Namen: Kal-L. Der Topos der Entscheidung zur menschheitlichen Pflicht und des Schwures fällt hier verbal fast gleichlautend mit der ersten Version aus.

c) Die dritte Version 1948 (zum 10. Anniversary Supermans) widmet sich der Krypton-Geschichte mit besonderer Aufmerksamkeit und erklärt die Explosion des Planeten: Aus Uran bestehe er und habe sich so in eine gigantische Atombombe verwandelt²⁵⁰. Jor-L ist zu Jor-El, Kal-L zu Kal-El geworden – eine »Kanonisierung« der von George Lowther in seiner Romanfassung eingeführten Schreibweise²⁵¹. Die Kents treten wieder auf, und Vater Kent beauftragt seinen Adoptivsohn auf dem Sterbebett, sein Leben dem Kampf gegen »criminals and outlaws who prey on decent folk«²⁵² zu widmen – »in cooperation with the law«²⁵³ – sowie eine Geheimidentität anzunehmen. Die Begründung der »secret identity« liegt nun jedoch in ihrer praktischen Nützlichkeit: »To fight

those criminals best, you must hide your true identity«²⁵⁴. Der Topos des Schwures fehlt hier. Ebenso fehlt der Einbezug Superboys, obwohl es diesen seit Ende des Zweiten Weltkriegs bereits gibt²⁵⁵: Clark ist erwachsen, als er sich entschließt, Superman zu werden.

d) Die vierte Version aus den 60er Jahren bietet dann die umfassendste der vier Versionen²⁵⁶. Krypton wird nun als Planet beschrieben, der um eine rote Sonne kreist, seine Zivilisation ist hochtechnisiert²⁵⁷. Der Erklärungsmodus für die Explosion des Planeten aus der Version von 1948 wird beibehalten²⁵⁸. Supergirls Vater wird vorgestellt²⁵⁹, Krypto, Superboys späterer Superhund, erscheint²⁶⁰, auch die Kents treten in ihrer ursprünglichen Rolle als Adoptiveltern auf²⁶¹. Clark wird als Superboy von seinem Adoptivvater trainiert, er erhält etwa Flugunterricht²⁶²; die Superboy-Periode und deren wichtigste Nebenfiguren werden vorgestellt²⁶³. Das Motiv des väterlichen Auftrags am Sterbebett kehrt wieder. Superman wird umfassend legalisiert – er erhält »die Ehrenbürgerschaft aller Mitgliedstaaten der Vereinten Nationen«²⁶⁴. In dieser Version sind alle wichtigen Momente der Serie, wie sie bis 1986 besteht, enthalten. (Version 5 rekurriert wieder auf Version 1 und verknüpft das mit Version 4 in die elaborierteste Form gebrachte Konzept um Superboy und Krypto; vgl. II 2e.)

Supermans Kräfte finden eine von Version zu Version wechselnde Erklärung. Darüber hinaus wandeln und entwickeln sie sich. In den ersten Stories von Siegel und Shuster ist Superman noch eine Art physisch gesteigerter Mensch, obwohl er von einem fremden Planeten stammt (der Newspaper strip spricht von den Kryptonern als »human race«²⁶⁵, die Version von 1948 von »humans«²⁶⁶). Er ist ein »physical marvel«²⁶⁷, und seine Fähigkeiten »beschränken« sich noch darauf, daß er über Wolkenkratzer und ½ Meile weit springen, Autos hochheben und schneller als ein Zug laufen kann²⁶⁸. Auch die Unverwundbarkeit ist noch restringiert – »nothing less than a bursting shell could penetrate his skin«²⁶⁹.

Seit Beginn der 40er Jahre aber entwickelt Superman neue Kräfte. In der Rundfunkserie 1940 ist er bereits »faster than a speeding bullet«²⁷⁰, 1941 lernt er fliegen, da das Zeichentrickstudio von Paramount Pictures der Ansicht ist, sein Springen gleiche dem Hüpfen eines Känguruhs und sei dem Helden unangemessen²⁷¹. Im Zweiten Weltkrieg perfektioniert sich seine Unverletzlichkeit – später ist er sogar fähig, durch glühende Sonnen zu fliegen oder

Zu Version d der Origin stories:



Abb. 2: Der schicksalhafte Raketenstart setzt die zweite Geburt des Helden ins Werk...



Abb. 3: ...und er findet sich wieder bei den Kents.



Abb. 4: Version d hat Superboy bereits eingebaut. Der Held wird flügge schon als Jugendlicher (mit Hilfe väterlichen Flugunterrichts)...



Abb. 5: ...und stellt sich sofort treu auf die Seite von Law and order. Gemäß der Serienstruktur der 50er gilt sein Kampf vorwiegend Verbrechern.



Abb. 6: Die »klassische« Sterbebettsszene ist auch in Version d enthalten.



Abb. 7: Supermans Ehrung bedeutet auch seine Legalisierung: Kein Outlaw mehr ist der Held in den 50ern, sondern Bürger – und das aller Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen.

sich in die Erde zu bohren. Schließlich gesellen sich in Vollendung seiner Physis weitere neue Kräfte hinzu: »Röntgenblick«, »Teleskopblick«, »Hitzeblick« und verschiedene Formen von »Superpuste«²⁷². Auch sein Gehör verfeinert sich. Doch bleiben die Kräfte physisch orientiert. »People do not dream of being superintelligent«²⁷³, erläutert dies Jerry Siegel.

Die Begründungsformen für den Ursprung von Supermans Kräften variieren. Version a der Origin stories begnügt sich damit, die Abkunft von einem anderen Planeten für sich sprechen zu lassen und verzichtet auf explizite Überlegungen. Version b hingegen argumentiert populär-evolutionistisch: Die Zivilisation auf Krypton sei »so far advanced in Evolution that it bears a civilization of supermen«²⁷⁴. Der Ursprungsplanet Supermans wird zur Heimstatt von »beings which represent the human race at its ultimate peak of development«²⁷⁵ erklärt. Sogleich wird auch Jor-L mit großer Geschwindigkeit laufend und auf den Balkon seiner Hochhauswohnung springend vorgeführt²⁷⁶. Version c verzichtet auf die Zurschaustellung solcher Taten und zeigt die Kryptonier als normale Existenzen, jedoch als »humans of high intelligence and magnificent physical perfection ...«²⁷⁷. Außer diesem Hinweis wird keine weitere Erklärung für Supermans Kräfte gegeben.

Höchst elaboriert tut dies jedoch Version d²⁷⁸. Ein Gravitationsunterschied zwischen Krypton und der Erde begründet analog zu Campbells »Aarn Munro« die Superstärke. Obgleich nicht ganz schlüssig, wird dadurch die Flugfähigkeit in einem Zug miterklärt. Die ultravioletten Strahlen der Sonne zeichnen verantwortlich für die »geschärften« Sinne und die Unverletzlichkeit, welche unter Kryptons roter Sonne wiederum nicht existieren. In späteren Geschichten – auch der »neuen« Serie – wird jedoch dieses komplexe Erklärungsmodell gemeinhin auf den Unterschied rote Sonne/gelbe Sonne reduziert – probat kann nämlich Superman dann durch Imitate roter Sonnenstrahlen geschwächt werden.

Aus den verschiedenen Versionen der Origin story lassen sich bereits erste Grundzüge des Ethos des Helden vorskizzieren.

In drei Versionen erscheint der Auftrag der Eltern bzw. – patriarchalisch orientiert – der Auftrag des Vaters, die Superkräfte in den Dienst der Menschheit zu stellen. Das Moment des Dienstes: »... you must use it to assist humanity«²⁷⁹ wird in der ersten Version ergänzt durch das des Kairos: »... when the proper time comes ...«²⁸⁰. Die Reife der Zeit wird nicht näher spezifiziert,

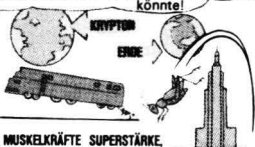
doch darf angenommen werden, daß damit auch eine Zeit der Reife, nämlich des Helden, gemeint ist. Im Newspaper strip entdeckt daher der Held das Ausmaß seiner Kräfte erst »when maturity was reached«²⁸¹; Siegel und Shuster lassen ihren Helden erst im Erwachsenenalter ins Superheldengeschäft einsteigen.

Die Ehrentitel, von denen Superman im Verlauf seiner Geschichte eine ganze Reihe erhält, fügen bereits in der ersten Origin story weitere Elemente hinzu. Superman ist »champion of the oppressed«²⁸², Helfer und Held der Unterdrückten. Als solcher scheint er die Rolle eines Robin Hood zu erhalten, der »out of the law« arbeitet und damit ein Outlaw ist. In der Tat charakterisieren ihn die frühen Geschichten in solcher Weise. In seiner ersten Geschichte etwa dringt Superman mit Gewalt in das Haus eines Gouverneurs ein, um eine unschuldig verurteilte Frau vor dem elektrischen Stuhl zu retten²⁸³, und der Gouverneur spricht später davon, daß Superman – »Thank heaven!«²⁸⁴ – »apparently on the side of law and order«²⁸⁵ sei: anscheinend auf der Seite von Recht und Ordnung, jedoch ohne gesetzliche Legitimität. 1941 erscheint gar eine Szene, in der Superman von der Polizei gesucht wird, nicht aufgrund eines Verbrechens, sondern ob seines illegitimen Privatfeldzugs gegen das Verbrechen²⁸⁶. Entsprechend benötigt der frühe Superman eine Geheimidentität nicht, um sich vor seinen zahlreichen Verehrern zu schützen, sondern um sich vor der Polizei zu verbergen, denn er ist »wanted by the police for taking the law into his own hands«²⁸⁷. Der frühe Held, so steht zu vermuten, ist sich selbst Gesetz und gebunden nur an seine eigene Moralität, deren Autarkie durch den väterlichen Auftrag des Dienstes an der Menschheit lediglich einen Rahmen, jedoch keine nennenswerte Einschränkung erhält (vgl. dazu II 2a, auch II 2d und II 3).

1948, in der Origin story zu Supermans 10. Jahrestag, hat sich der Charakter des Ethos des Helden verwandelt. Ihr Vorspann, der Supermans Kräfte in Aktion vorführt, zeigt ihn gemeinsam mit einem Polizisten. Superman scheint zum legitimen Law-enforcer geworden zu sein und sich der Gesellschaft eingegliedert zu haben. Solche Eingliederung spricht auch aus den Worten Pa Kents: »There are evil men in this world . . . criminals and outlaws who prey on decent folk! You must fight them . . . in cooperation with the law!«²⁸⁸ Jene Outlaws, zu denen Superman in den frühen Geschichten selbst zählte, sind nun zu Feinden der Gesellschaft

Sein Super-Gedächtnis half ihm, die Vorgänge in seiner Krypton-Kindheit genauestens zu rekonstruieren. Und später...

Hör zu, Paps! Da ich auf einem Riesenplaneten von höchster Schwerkraft geboren wurde, sind meine Muskeln in der geringen Schwerkraft der Erde ganz von selbst superstark. Ich bin wie die Ameise, die, hätte sie Menschen gröÙe, mühelos eine Lokomotive jonglieren könnte!



MUSKELKRÄFTE SUPERSTÄRKE,
SUPERPUSTE
SUPER-TEMPO UND FREIER FLUG

Krypton hatte doch eine rote Sonne, Paps! Nun, die ultravioletten Strahlen der gelben Sonne dieser Erde haben mir das Gehirn und die fünf Sinne so gestärkt und geschärft, daß mir all die anderen Super-Kräfte erwachsen!



SUPER-SINNE UND GEISTESKRÄFTE:
RÖNTGEN-BLICK TELESKOP-BLICK
MIKROSKOP-BLICK SUPER-HÖRKRAFT
SUPER-DENKKRAFT

Die gelben Sonnenstrahlen bräunen die Haut der Erdbewohner — mir aber haben sie die Haut unverwundbar gemacht! Radiumstrahlen, Blitz und Feuer — nichts kann mir etwas anhaben!

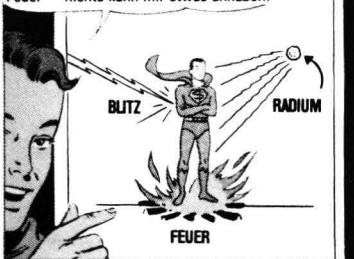


Abb. 8: Die Version d der Origin stories plausibilisiert Supermans Kräfte entsprechend populär-naturwissenschaftlicher Vorstellungen. Später wird das komplexe Erklärungsschema auf den Unterschied: rote Sonne / gelbe Sonne reduziert. Unter der roten Sonne Kryptons hat Superman keine Superkräfte; die gelbe der Erde jedoch verleiht sie ihm.

erklärt und werden in einem Atemzug mit Verbrechern genannt. Statt einer gewissen Kohärenz ist jetzt Kooperation mit dem Gesetz gefordert. Superman soll Teil der Exekutive werden, also eine Art Superpolizist unter normalen Polizisten.

Entsprechend spezifiziert sind auch seine Aufgaben: Zwar zeigt ihn der Vorspann der Origin story von 1948, wie er einen Unfall verhütet und einen Slum wiederaufbaut²⁸⁹, doch ist Pa Kents Auftrag eindeutig – nicht mehr die Worte der Mutter: »... when the proper time comes you must use it to assist humanity«²⁹⁰, sondern die Worte des Vaters: »You must fight them...«²⁹¹, nämlich die »Criminals« und »Outlaws«²⁹², benennen den Zuständigkeitsbereich des Helden. Gut und Böse sind klar definiert. Das verspricht Zweifelsfreiheit in der Scheidung der Begriffe und Klarheit in der ethischen Ordnung der Welt.

Wo die Welt so deutlich geordnet, der Lebensauftrag so unmißverständlich ist, gibt es (im Gegensatz zu Version a, in der ein Schwur zumindest angedeutet wird) offenbar auch nichts mehr zu schwören. »He knew the course his life must take...«²⁹³, heißt es im Erzähltext zu einem Panel, das Clark an den Gräbern der Eltern zeigt, und sachlich und emotionslos wirkt der Held. Kein Zeichen der Trauer wird erkennbar, kein gefühlsaufwallender Schwur ist zu leisten, auch keine Erklärung der Hingabe an eine heilige Pflicht abzulegen, sondern nüchtern überlegt Clark, daß ein Job als Reporter günstig für sein Vorhaben wäre: »... a big newspaper will keep me in touch with those who may need my help!«²⁹⁴ Das Ethos des Helden scheint das eines Verwaltungsangestellten geworden zu sein: Entscheidung nach sachlichen Kriterien, hinorientiert und verpflichtet auf »law and order«.

Version d fügt dem nichts Nennenswertes hinzu. Superman arbeitet forthin, wie schon in seiner ersten Geschichte, als Reporter für eine Zeitung, steht durch seine Doppelidentität beständig der Erfüllung seiner Liebe zu seiner Reporterkollegin Lois Lane im Weg²⁹⁵ und erlebt seine Abenteuer.

2. Der thematische Fokus: Gut und Böse

a) *Das individuelle Böse*

Die ersten Taten des Helden dienen vor allem der Vorstellung der Figur und der Zurschaustellung seiner erstaunlichen Kräfte. Gezeigt wird also bereits in der ersten Superman-Geschichte, wie er Reporter beim »Daily Star« (später in »Daily Planet« umbenannt) unter dem Herausgeber Jim Taylor (später in Perry White umbenannt) wird, wie er um seine Kollegin Lois Lane wirbt, sich seine Chancen jedoch dadurch wieder verdirbt, daß er – um seine geheime Identität als Superman zu wahren – den Schwächling mimen muß, und wie er Lois als Superman aus der Not rettet.²⁹⁶ Anlässlich der verschiedenen Hilfeleistungen und Kämpfe werden seine Kräfte gezeigt. Er zerquetscht etwa eine Pistole mit der bloßen Hand, überspringt große Distanzen, reißt eine Stahltür auf, zeigt sich unverletzlich, schleudert ein Auto durch die Luft und dergleichen mehr²⁹⁷. Bei alldem geht er sehr selbstherrlich mit dem Gesetz um. Er hat keine gesetzliche Legitimität, etwa in Form einer Lizenz für eine Arbeit als Privatdetektiv, doch klärt er einen Mordfall auf und dringt gewalttätig in das Haus eines Gouverneurs ein²⁹⁸. Er schleudert einen Schläger an die Wand²⁹⁹ und zerschlägt das Auto einiger Gangster³⁰⁰, um Lois zu befreien. Seine Methodik unterscheidet sich hier kaum von der eines in einen Bandenkrieg verwickelten Gangsters, auch läßt er die Entführer Lois' danach entkommen. Besonders deutlich wird sein Verhältnis zum Gesetz in seiner zweiten Geschichte, die daher nun einer näheren Analyse unterzogen werden soll.

Der Kampf der Outlaws

Die Anfangssequenz der zweiten Geschichte Supermans ist an das Ende von »Superman« No. 1³⁰¹ gesetzt. Eingeführt wird ein korrupter Senator, der in einen Krieg in Südamerika verwickelt ist. Clark Kent soll als Reporter an den Kriegsschauplatz geschickt werden. Vor seiner Abreise beobachtet er den Senator bei einem mysteriösen Gespräch. In der Absicht, Informationen zu sammeln, entführt er als Superman den Gesprächspartner des Senators, Alex Greer, »the slickest lobbyist in Washington«³⁰². Durch waghalsige Sprünge über Dächer versetzt er ihn in Todesangst, um



Abb. 9: Auch Version d lässt den Helden an den Gräbern der Eltern erscheinen. Während stimmungsvoll die untergehende Sonne den Himmel färbt, komprimiert die Denkblase einen recht weiten Reflexionsgang nicht ohne eine gewisse Komik.



Abb. 10: Als »mild-mannered reporter« arbeitet Superman in seiner Geheimidentität bei der Zeitung »Daily Planet«...



Abb. 11: ...doch, was niemand weiß: hinter der Maske des »Weichlings« verbirgt sich der »stählerne Held«. Hier rast er über den Worten des Rundfunkvorspannes in den nächtlichen Himmel.

ihn zum Sprechen zu bringen. Die Sequenz schließt mit einem Absturz der beiden und verspricht die Fortsetzung (»to be continued«³⁰³).

Diese eröffnet wiederum mit dem Absturz³⁰⁴, den Superman und Greer dank der übermenschlichen Kräfte des Helden unbeschadet überstehen, und entlarvt den Hintermann Greers – es ist ein Munitionsfabrikant namens Emil Norvell. Superman sucht Norvell auf, der sich als skrupelloser Mensch entpuppt und vor dem Einsatz ungesetzlicher Methoden nicht zurückschreckt. Norvell will Superman erschießen lassen, scheitert jedoch an dessen Unverletzlichkeit. Superman, der nun Grund hätte, Norvell anzuzeigen, zwingt ihn statt dessen, nach »San Monte« zu reisen, wo der Krieg tobt. Zusammen mit Lois Lane folgt er ihm als Clark Kent, läßt den Fabrikanten jedoch wissen, daß er von Superman überwacht wird. Nach einem weiteren Anschlag Norvells auf den Helden und diversen Auseinandersetzungen eröffnet Superman dem Gegner, daß er sich der Armee von San Monte anschließen solle. Norvell glaubt noch, entkommen zu können, doch auch Superman tritt in die Armee ein und begleitet den Fabrikanten. Auf dem Marsch zur Front legt Norvell seine Motivation für die Herstellung von Waffen offen. »What I can't understand, is why you manufacture munitions when it means that thousands will die horribly«³⁰⁵, fragt Superman. – »Men are cheap – munitions expensive!«³⁰⁶ lautet die Antwort.

Im Geschloßhagel an der Front packt Norvell jedoch die Angst. Der Waffenfabrikant diskreditiert den Krieg als Wahnsinn: »This is no place for a sane man!«³⁰⁷ Supermans Absicht zeigt sich als pädagogische: »I see! When it's your *own* life that's at stake, your viewpoint changes!«³⁰⁸

Während Norvell so die Auswirkungen seiner Profession am eigenen Leib erfährt, geht der Held seinem Beruf als Reporter nach und fotografiert die beiden verfeindeten südamerikanischen Generäle; Lois Lane indes wird ein Dokument untergeschoben; man klagt sie der Spionage an und verurteilt sie zum Tod, was sie in die Lage bringt, von Superman befreit zu werden. Schließlich rettet der Held noch einige gefangene Soldaten vor der Folter, schleudert den Folterknecht einige Kilometer weit durch die Luft und bringt ein Flugzeug zum Absturz, dessen Pilot als »blood-thirsty aviator«³⁰⁹ charakterisiert wird. Norvell ist inzwischen endgültig zur Besinnung gekommen und fleht Superman an, in die

Staaten zurückkehren zu dürfen. Er erklärt: »I've grown to hate war...«³¹⁰, und Superman läßt ihn gehen unter der Bedingung, daß der Fabrikant seine Profession aufgibt und nie wieder Munition und Waffen herstellt. Norvell schiffte sich ein und schwört: »From now on the most dangerous thing I'll manufacture will be a firecracker!«³¹¹

Zuletzt entführt Superman noch die beiden feindlichen Generäle und zwingt sie, gegeneinander zu kämpfen: »I've decided to end this war by having you two fight it out between yourselves.«³¹² Das stößt auf Unverständnis: »But why should we fight? – We're not angry at each other!«³¹³ Auf Supermans Frage, weshalb sie dann Krieg führten, wissen sie keine Antwort. So erteilt diese der Held: »Gentlemen, it's obvious you've been fighting only to promote the sale of munitions! – Why not shake hands and make up?«³¹⁴ Mit dem Shakehands und der Rückkehr des Helden als Clark Kent in die Staaten endet die Story.

Die Geschichte ist mit großem Tempo und sehr knapp erzählt; die Handlung wird von Bild zu Bild rasch vorangetrieben. Es gibt keine Erklärung von Ursachen (etwa des Krieges), Gründe und Motive werden vielmehr durch die Handlungen und wenigen Worte der agierenden Personen dargestellt. Im Zentrum steht Aktion; Reflexion spielt eine untergeordnete Rolle. Die Fokussierung auf rasche Abfolge knapper Handlungssequenzen und die Beschränkung auf Darstellung nur jener Details, die für das Vorantreiben der Handlung wichtig sind, entsprechen der Manier der Pulp, denen der frühe Superman noch nahesteht. Visuell wird diese Methodik greifbar im Verzicht auf die Ausführung detaillierter Hintergründe; Shusters Stil ist nüchtern skizzenhaft und bringt nur die unter dem Gesichtspunkt der Handlung wichtigen Details ins Bild.

Großes Gewicht wird dabei darauf gelegt, Supermans erstaunliche Kräfte zur Schau zu stellen. Sie sind es ja, die ihm sein außergewöhnliches Handeln ermöglichen. So wird gezeigt, wie er aufgrund seiner Kraft und seiner Fähigkeit, hoch zu springen, in der Lage ist, zunächst den korrupten Senator auszuhorchen: Hoch über der Straße krallt er sich in die Außenmauer eines Wolkenkratzers und späht durch das Fenster³¹⁵. Ob seiner Unverletzlichkeit muß er die Mordanschläge des Fabrikanten³¹⁶ nicht fürchten und kann so weitgehend ungefährdet (»Nothing less than a bursting

shell could penetrate his skin«³¹⁷) an Norvells Seite in den Krieg ziehen³¹⁸. Schnelligkeit und Unverletzlichkeit erlauben ihm, an jedem gewünschten Punkt des Kriegsschauplatzes anwesend zu sein und mit hoher Effizienz seinem Beruf als Reporter nachzugehen, da er jede Sicherheitsmaßnahme der kämpfenden Parteien gegen Eindringlinge spielerisch zu durchbrechen vermag³¹⁹. Diese beiden Fähigkeiten geben ihm schließlich auch die Möglichkeit, die Generäle zu entführen und die Beendigung des Krieges zu erzwingen³²⁰. Eben jene Szene veranschaulicht seine Überlegenheit in eklatanter Weise: Wie Mehlsäcke klemmt er sich die Generäle unter die Arme und bringt sie an einen einsamen Ort, wo er sie bedroht und zwingen will, den Krieg untereinander auszufechten. Die Kraft des Helden ist es, die ihm Überlegenheit garantiert und die Welt zum Tummelplatz seiner spielerischen Willkür macht. Seine Überlegenheit dient letztlich auch zur Legitimation seines Handelns. Begabt mit »superhuman powers« steht er aus quasi naturgegebenem Recht außerhalb und über der menschlichen Gesellschaft und ihrer (Rechts-) Ordnung. Aus diesem naturgegebenen Recht fließt der moralische Auftrag: »You must use it [this great strength of yours] to assist humanity.«³²¹ Das ist der elterliche Wille, und er erfordert eine – allerdings rasch getroffene – Entscheidung: »Clark decided he must turn his titanic strength into channels that would benefit mankind.«³²² Da er durch seine (physische) Überlegenheit außerhalb der Sozietät steht, unterwirft sich der frühe Held in seiner Entscheidung nicht länger deren Regeln – er bleibt ein Outlaw. Als solcher legt er von Fall zu Fall selbst fest, wie die Benefizien auszusehen haben, die er der Menschheit zukommen läßt, d. h. er beansprucht aufgrund seiner physischen Autarkie auch moralische Autarkie. Die in der Origin story im Topos der Entscheidung insinuierte Autonomie der Pflichtwahl (vgl.: »Superman . . . who had sworn to devote his existence to helping those in need!«³²³) nämlich entpuppt sich in der vorliegenden Geschichte als die Autarkie dessen, der sich in seinem (moralischen) Handeln keinen gemeinschaftlich-gesellschaftlichen Normen mehr verpflichtet fühlt. Der Superman nimmt folgerichtig auch das Gesetz in die eigenen Hände und greift zu einer ganzen Reihe ungesetzlicher Mittel. Dreimal kidnappt er Personen, zunächst Greer, dann Norvell und schließlich die Generäle; er begeht das Delikt der Nötigung, wenn er Norvell zwingt, nach San Monte zu reisen; durch die Befreiung Lois Lanes

verhindert er zwar einen Justizirrtum (wie jedoch außer Lois und der wahren Spionin nur der Leser weiß, nicht aber der Held), doch hebt er zugleich damit die ordentliche Rechtsprechung auf.

Darüber hinaus zeigt er die Bereitschaft zu töten, indem er zuerst Norvell und dann die Generäle mit dem Tod bedroht, und er tötet (mit großer Wahrscheinlichkeit) den »blood-thirsty aviator« und den Folterknecht. Schließlich erzwingt er unter Mißachtung aller diplomatischen Erfordernisse das Kriegsende.

Der Held stellt sich damit ebenso außerhalb der Legalität wie sein Gegner. Die Anwendung illegaler Mittel erscheint zuerst legitimiert durch die selbstmächtige Autarkie des Superman und dessen Charakterisierung als moralisch integer, d.h. in diesem Fall: ausgezeichnet durch »guten Willen«. Zusätzlich wird die Anwendung illegaler Mittel später nobilitiert durch das erreichte gute Ziel: Norvell etwa bekehrt sich; Lois Lane ist, wie der Leser weiß, unschuldig; der Krieg entpuppt sich als Mißverständnis, das inszeniert worden war »only to promote the sale of munitions«³²⁴. Der Held wird dabei einmal vom Erpresser zum missionarischen Pädagogen, ein andermal vom rechtsbrechenden Fluchthelfer zum rechtsbewahrenden Retter einer höheren Gerechtigkeit und schließlich vom politischen Kidnapper und Terroristen zum versöhnenden Aufklärer. Das illegitime Mittel wird so jeweils ratifiziert durch das sittlich gute Ziel, das gesetzlose Handeln des Helden zum sittlichen Handeln erklärt.

Der Raum einer durch Politik und Gesetz verfaßten und geregelten Ordnung des menschlichen Miteinanders wird, so kann nun gesagt werden, verlassen und durchkreuzt zugunsten einer Sittlichkeit, die sich ausschließlich aus dem Status des Helden und aus seinen edlen Zielen legitimiert.

Darin freilich liegt ein Problem. Der frühe Superman maßt sich Züge der Allmacht an und schwingt sich zur Entscheidungsinstanz nicht nur über das Leben einzelner – wie Norvell –, sondern auch über politische Auseinandersetzungen auf. Er inkarniert den Wunsch, allmächtig eingreifen und die Welt, niemand anderem als sich selbst verantwortlich, souverän zum Besseren wenden zu können, sowie aller Zweifel darüber, was dieses »Bessere« denn eigentlich ausmache, enthoben zu sein. Die Autoren des frühen Helden, Siegel und Shuster, waren 17 Jahre alt, als sie ihren Superman erdachten, und als jugendliche Phantasie ist diese Figur und die in ihr Gestalt gewordene Sehnsucht nach an Allmacht grenzender

physischer und moralischer Autarkie durchaus verständlich. Nicht zuletzt daraus erklärt sich ja auch ihr Erfolg – bei den frühen Comic books ergab sich häufig der heute durchaus unüblich gewordene Fall, daß ihre Produzenten kaum älter waren als ihre Konsumenten und die Spiegelung jugendlicher Phantasie daher weitaus unmittelbarer geschah als heute. Übertragen in die Welt der Erwachsenen aber und dort ohne Modifikation festgehalten, weisen der moralisch-autarke, politisch-terroristisch handelnde Superman und seine fraglose Verfügung über andere einen, wenn auch nicht explizit, so doch latent faschistoiden Zug auf.

Die Charakterisierung des Bösen erfolgt in der vorliegenden Geschichte in stark realweltlich rückgebundener Orientierung. Zentraler Antagonist des Helden ist der Fabrikant Norvell, als Rüstungsindustrieller eine durchaus alltagsweltliche Erscheinung. Als Motivation seines Handelns erscheint Profitorientierung. Die Geschichte legt in der Korruption des Senators und Supermans Worten (»Gentlemen, it's obvious you've been fighting only to promote the sale of munitions!«³²⁵) sogar nahe, daß Norvell daran beteiligt war, den Krieg in Szene zu setzen. Damit erhält sie einen kritischen Zug: Die Unternehmungen der Rüstungsindustrie treten als kriegsfördernde in Erscheinung; Norvell stellt sich als jemand dar, der aufgrund seiner *Profession* am Tod anderer verdient und damit schuldig wird. In der Gestalt des korrupten Senators zu Beginn der Geschichte wird darüber hinaus die Einflußnahme ökonomischer Interessen auf die Politik deutlich. Freilich bleibt die Darstellung im ganzen – entsprechend dem Alter der Autoren – etwas naiv und sehr vereinfachend, doch kann dieser strukturkritische Zug nicht übersehen werden.

Allerdings wird er als *strukturkritischer* Zug wieder relativiert durch eine Individualisierung des Bösen. Norvell wird vorgeführt als verbrecherischer Charakter, der auch mit Kriminellen zusammenarbeitet. Er unternimmt zwei Mordanschläge und versucht sogar, seine eigenen Leute zu betrügen, tritt also auf als hinterhältiger Schurke, nicht nur als Verkörperung ökonomischer Profitorientierung. Entsprechend ergibt seine Gesinnungsänderung auch die Lösung der Geschichte. Wenngleich also in der Gestalt Norvells die ökonomischen Verhältnisse unter Bezugnahme auf die Rüstungsindustrie ansatzweise problematisiert werden und der Krieg als Instrument ökonomischer Ziele in den Blick gerät, so wird das Böse durch die Charakterisierung Norvells als verbreche-

rischer Schurke sowie durch die Lösung der Geschichte in seiner individuellen Bekehrung wieder zurückgenommen auf eine individuell böse Gesinnung und die Strukturkritik entschärft.

Das Böse zeigt sich des weiteren nicht als wesensmäßig und ewig böse ontologische Gegebenheit, sondern als kontingent und veränderbar zum Guten. Norvells Bekehrung kann als Resozialisierung aufgefaßt werden; diese erscheint möglich, sofern man nur das Böse durch Konfrontation mit seinen Konsequenzen zur Erkenntnis bringt.

Zusammenfassend läßt sich sagen: Der frühe Superman tritt, wie in der Analyse der Origin story schon aufschien, in der Tat als Outlaw auf. Er nimmt das Gesetz in seine eigenen Hände und bedient sich dabei einer Reihe ungesetzlicher Mittel. Seine Ziele setzt er selbst, wobei deren sittliche Gutheit zur Legitimierung der Mittel dienen soll. Zugrunde liegt dem Handeln und der Souveränität des Helden jedoch physische Überlegenheit und Autarkie, die ihn außerhalb jeglicher menschlichen Gesellschaft stellt und mit einem quasi naturgegebenen Recht, ohne Rücksichtnahme auf die Normen dieser Gesellschaft zu handeln, ausstattet. Gesprochen werden kann daher nicht uneingeschränkt von einer sittlichen Autonomie (etwa in der Pflichtwahl) des Helden, sondern von seiner moralischen *Autarkie*. Diese unterscheidet sich durchaus von sittlicher Autonomie. Denn in ihr spricht nicht die Souveränität und Unantastbarkeit des Gewissens oder die Vernunft, sondern die (bisweilen terroristische) selbstmächtige Verfügung über andere. Der »Robin Hood« Superman zeigt so einen latent faschistoiden Zug.

Das Böse tritt in Erscheinung in stark realweltlich orientierter Rückbindung. Es zeigt sich als kontingent, d. h. nicht als ewige, quasi-metaphysische Struktur, sondern als gesellschaftlich greifbare und durchaus veränderbare Größe. Resozialisierung kommt so als Möglichkeit in den Blick; das Böse ist gesellschaftlich lösbar. Mit dem Fabrikanten Norvell, der der Rüstungsindustrie angehört, klingt gleichzeitig eine strukturelle, auf die ökonomischen Verhältnisse zielende Kritik an, die jedoch entschärft wird durch die Betonung der bösen Gesinnung Norvells, also eine Zurücknahme durch Individualisierung erfährt.

Der Zweite Weltkrieg bringt, wie bereits angedeutet, eine Wandlung der Serienstruktur mit sich. Superman wird eine nationale Figur. Er zeigt sich als aufrechter Patriot und zieht für Amerika in den Krieg. Was Anfang der 40er Jahre einsetzt, findet damit seinen Abschluß: Der Held wird vom Outlaw zum legitimen Law-enforcer. »After all the world's greatest hero couldn't be an outlaw!«³²⁶ Er arbeitet nun mit der Polizei zusammen, wird zunehmend in die Gesellschaft eingegliedert und Teil der Exekutive.

Das Kriegsende freilich bringt dem Superman dieselben Probleme ein, wie sie sich auch den heimkehrenden GI's stellten: Helden wurden im Krieg gebraucht, dort hatten ihre übermenschlichen Taten Raum und Rang, doch nun ist die Rückgewöhnung an »everyday life« gefragt, und der vom Titanen zum (Super-)Polizisten gewandelte Held vollzieht sie mit. »After the war the nation needed a breather. Like the returning GI's Superman was absorbed in the routine of civilian life...«³²⁷ Der Approach der Serie wandelt sich, die Titelblätter zeigen Superman nicht länger nur in machtvoller Aktion – »riding down bombs on the nests of Jap-A-Nazi rats«³²⁸ –, sondern im Stuhl eines Friseurs, dessen Schere an seinem superharten Haar zerbricht, mit Kegeln ungeschickt jonglierend oder gar am Herd von Lois Lane³²⁹. »Superman covers, once the stamping ground of boundless action, began looking like vaudeville blackouts, as Superman defrosted Lois' icebox, (...) performed as a one-man-band, blew candles out on a birthday cake and (who can forget this classic of the action cover) yelping with pain as Lois dropped a biscuit on his foot.«³³⁰ Die Leser sind zunächst vor den Kopf gestoßen, doch der neue Approach bewährt sich³³¹. Superman überlebt den Frieden. Er ist nun ein »decent fellow«, der sich, wie die Origin story von 1948 diese Entwicklung im väterlichen Auftrag zusammenfaßt, um den Schutz des »decent folk« vor den »Criminals« und »Outlaws« kümmert³³².

Ein neuer Typ des »Criminal« kommt in diesem Zusammenhang besonders zu seinem Recht: der skurrile Verbrecher, wie er in den Figuren »Prankster« und »Toyman« bereits 1942/43 entwickelt wurde³³³. Der Veranschaulichung dieses Typus und des Umgangs

mit Gut und Böse in den Geschichten um ihn soll eine Story aus dem Jahr 1954 dienen. Die Analyse einer neueren Geschichte, die den skurrilen Verbrecher wieder aufleben läßt, wird im Anschluß daran zum Zweck einer Vertiefung erster Ergebnisse herangezogen werden.

Die Splash-page (Eröffnungsseite) der Geschichte von 1954 führt die handelnden Figuren vor³³⁴. Es sind dies der Prankster, Toyman und Supermans Erzfeind Lex Luthor (vgl. zu Luthor II 2b). Sie sind um einen Schreibtisch gruppiert. Im Hintergrund ist Superman erkennbar, der durch ein Fenster ins Zimmer fliegt. Prankster sieht dies als einziger und erschrickt. Offenbar stellt Supermans Erscheinen eine unangenehme Überraschung dar. Die optische Charakterisierung der drei Figuren fällt recht unterschiedlich aus. Prankster ist in karikaturistischer Weise verzeichnet. Runder Kopf, vorspringende Nase, Schnurrbärtchen und weit auseinanderstehende Zähne (deren nur einer hier als Nagezahn erkennbar ist) erinnern an das Zeichenrepertoire der Funnies. Auch sein Körperbau, der einem Ballon gleicht, aus welchem dünne Ärmchen und Beinchen ragen, läßt an dieses Genre denken. Am Revers seines Jacketts ist eine überdimensionale Nelke zu sehen; eine analog proportionierte, gepunktete Fliege³³⁶ ergänzt das ridiküle Outfit.

Toyman ist weniger verzeichnet. Brille, längeres, im Nacken buschiges Haar und sein altmodischer Anzug kennzeichnen ihn als Sonderling, der gleichwohl aufgrund seines Namens Assoziationen an den »tinkerer«, den erfinderischen Bastler, wachruft und wohl auch eine Persiflage dieses amerikanischen Archetypus darstellt. Toyman ist sehr voluminös gebaut, jedoch nicht mißproportioniert³³⁷.

Lex Luthor im Hintergrund ist normal gekleidet. Er trägt einen unauffälligen Anzug im Stil der Zeit. Lediglich seine Kahlköpfigkeit mag als Besonderheit gelten, doch fällt auch sie nicht allzusehr aus dem Rahmen der Normalität. Mimik und Habitus jedoch kennzeichnen ihn als Negativfigur: Er grinst »teuflisch« und reibt sich die Hände³³⁸.

Die Geschichte ist betitelt: »The Terrible Trio« und verspricht im Text »triple trouble« für Superman³³⁹. Auf diese Ankündigung folgt eine Rückblende, in welcher Prankster, Toyman und Luthor auf einem Rummelplatz gezeigt werden, jeder in der für ihn charakteristischen Weise: Prankster vor dem Zerrspiegel; Toyman

auf einer Karussellente, sich an die gute, alte Zeit erinnernd, »before Superman drove me out of business«³⁴⁰; Luthor am Schießstand. Während Prankster grotesk, Toyman beinahe gemütlich wirkt, wird Luthor schon in dieser einführenden Sequenz als der Gefährlichste und Aggressivste der drei vorgeführt – er feuert aus dem Panel auf den Betrachter³⁴¹.

Ein Zusammenstoß auf einer Rutschbahn bringt die drei zusammen. Ironisch wird dies als »explosive meeting« apostrophiert³⁴². Um die Chancen im Kampf gegen Superman zu vergrößern, wird ein Pakt geschlossen. Superman nämlich – und offenbar nur er – hat in der Vergangenheit beständig die Unternehmungen der drei zum Scheitern gebracht³⁴³. Mittels Los wird bestimmt, wer das erste Verbrechen begehen darf. Prankster gewinnt. Entsprechend seiner Charakteristik verbindet er die Unternehmung mit einem »Practical joke«³⁴⁴. Das Verbrechen besteht im Raub einer Nachbildung der »Metropolis Bridge« aus Edelsteinen, der Scherz in einer Brieftasche auf der Straße vor dem Juwelengeschäft, die mit einem Bindfaden versehen ist³⁴⁵. Das Ziehen an der Brieftasche löst eine Explosion aus, die die Panzerglasscheibe des Juwelierladens sprengt, nachdem ein Polizist und die Passanten durch Gas ausgeschaltet worden sind. Superman soll von Lex Luthor abgelenkt werden (und läßt sich auch kurzzeitig verwirren), verhindert jedoch den Raub. Die drei fliehen in Luthors Raketenwagen.

Anlässlich der Flucht wird auch Toymans charakteristische Kampfform vorgeführt: Er attackiert den Helden mit Spielzeug. Fliegende Puppen – Nachbildungen Supermans –, welche Granaten enthalten, müssen von Superman erst eingesammelt und zur Explosion gebracht werden, um zu verhindern, daß Passanten zu Schaden kommen. Dies verschafft den Verbrechern den nötigen Spielraum für die Flucht.

Superman, der nun weiß, wer gegen ihn antritt, vermag das nächste Verbrechen aus dem charakteristischen Wesen des Verbrechers vorherzusagen. Ein »Jack-in-the-box-contest« in der Stadt setzt einen Geldpreis von \$ 1 000 000 aus, und der Held weiß: »That's just the set-up, that would interest the Toyman!«³⁴⁶ Letzterer unternimmt denn auch in der für ihn typischen Weise einen Überfall: Aus drei Kisten lassen sich Luthor, Prankster und er wie überdimensionale Springteufelchen (eben »Jacks in the boxes«) in die Höhe katapultieren und dringen durch ein Fenster in das zweite Stockwerk jenes Gebäudes ein, in welchem das Geld

aufbewahrt wird. Mit einem Schweißgerät in Form eines Spielzeugdosenöffners versucht Toyman den Safe zu öffnen. Doch auch dieses Verbrechen wird von Superman verhindert. Die drei fliehen, diesmal in Luthors »stratosphere rocket«³⁴⁷.

Dessen Verbrechen ist das bizarrste. Mit überdimensionalen Minen, »floating land mines«³⁴⁸, bedroht er die Hauptstädte der Welt und will eine Billion Dollar erpressen. Superman schießt die erste Mine zum Mond, wo sie explodiert. Eine weitere aber ist mit »synthetic Kryptonite«³⁴⁹ versehen, der synthetischen Nachbildung einer Substanz, die Superman schwächen kann. Er muß auf der Mine landen. Luthor schickt sie ins Weltall und fordert im Habitus des Siegers von Prankster und Toyman, ihn als »mastermind« und »genius« anzuerkennen³⁵⁰. Doch Superman gelingt es, sich zu befreien – er bringt die Mine zur Explosion und zerstäubt so das Kryptonit in winzige, unschädliche Dosen – und die drei festzunehmen. Die Szene wiederholt dabei die Splash-page in Variation: Während Luthor triumphiert, fliegt Superman ins Zimmer. Mit dem Abtransport der Verbrecher ins Gefängnis endet die Geschichte.

Aus der vorangehenden inhaltlichen Skizze werden bereits einige typische Charakteristika des skurrilen Verbrechers deutlich. Ein herausragendes Motiv ist das des – fast spielerischen – Wettkampfes. Der skurrile Verbrecher, idealtypisch in Prankster versinnbildlicht, konkurriert und rivalisiert in zwei Richtungen: Er tritt auf als Konkurrent seiner »Kollegen« und als Rivale des Helden.

Das Moment des Konkurrerens mit anderen Verbrechern kündigt sich in der vorliegenden Geschichte zunächst in der Verlosung des Rechtes, das erste Verbrechen zu begehen, an: Bereits hier gibt es einen »Gewinner«. Es wird weitergeführt in der Schuldzuweisung nach dem Mißerfolg des ersten Verbrechens, wenn Luthor darauf insistiert, daß er und Toyman ihren Part »perfectly« ausgeführt hätten, und Toyman mit höhnischem Seitenblick auf Prankster versichert, daß es beim nächsten »job« keine Fehler geben werde³⁵¹. Klar spricht Luthor die Konkurrenz nach dem zweiten Mißerfolg aus: »You both have inflated reputations! But now you will have a chance to see a real genius at work – ME! And I will DEFEAT SUPERMAN!«³⁵² Das Motiv wiederholt sich in der Forderung Luthors, ihn als überlegenen Geist anzuerkennen, und in seinem Spott über die bedrückt und gedemütigt vor sich hinstarrenden Prankster und Toyman in der Schlußsequenz der Geschichte (»Now will you two imitation masterminds admit that

I, Luthor, am the only real genius?»³⁵³). Es wird nochmals deutlich in deren erleichtertem Spott über Luthor, als Superman die drei ins Gefängnis schafft. Superman spricht dabei aus, was die Szene schon sagt: »The Prankster and the Toymen are so happy Luthor can't gloat over them – that they don't even mind going to prison!«³⁵⁴ Bis zu dieser Konsequenz: die völlige Niederlage hinzunehmen, nur um keinen Kollegen über sich dulden zu müssen, setzt das Konkurrenzmotiv sich also durch. Der skurrile Verbrecher strebt danach, als »criminal mastermind« sich Ruhm und Anerkennung zu verschaffen und einzigartig zu sein. »Those punks are getting all the publicity! – while my great criminal talents are being forgotten!«³⁵⁵ tobt entsprechend der Prankster bereits in einer Geschichte von 1948, als er dort von der Gefangennahme (!) Luthors und Toymans in der Zeitung liest. Nicht einmal diese zweifelhafte Publicity wird den Konkurrenten zugestanden.

Mit seinem Wunsch nach Einzigartigkeit tritt der skurrile Verbrecher auch in Konkurrenz zum Helden. Er versucht, durch kriminelle Genialität auszugleichen, was dieser aufgrund seiner Kräfte darstellt, und nähert sich in Aussehen und Methodik auch dessen Besonderheit an: Der skurrile Verbrecher ist zumeist auffallend und ungewöhnlich gekleidet und kopiert so in gewisser Weise die Kostümierung des Helden. Jedoch geschieht dies von der entgegengesetzten Seite her – dem stolzen Gewand und edlen Körperbau des Helden stellen sich der clowneske Outfit und die groteske Proportionierung des Sonderlings entgegen.

Analog verhält es sich mit Kraft und Methodik. Wo der Held durch übermenschliche Stärke imponiert, versucht es der Kriminelle mit List und trickreicher Überlegung; wo Superman machtvolle Körperaktion zeigt, wartet der Verbrecher mit Skurrilität und Humor auf. »Larceny with laughs has been my motto«³⁵⁶, legt der Prankster daher in einer Geschichte von 1952 sein Prinzip offen und beantwortet so seine zuvor selbstgestellte Frage: »What makes me so world famous?«³⁵⁷ Er strebt danach, »The funniest man in the world«³⁵⁸ zu werden und Superman zu übertreffen. Der Kampf zwischen dem Helden und dem skurrilen Verbrecher ist also auch ein Kampf um den ersten Platz in der Welt, um den Vorrang vor dem jeweils anderen.

Dieser Kampf wird auf einem Feld ausgetragen, das zwischen Humor und Ernst liegt, zwischen Groteske und Realismus. Entsprechend ist das einführende Setting (= der Raum, in dem

eine Geschichte angesiedelt wird) beinahe idealtypisch ein Rummelplatz. In der Tat verspricht das Auftreten Toymans und des Pranksters einen »Rummel«. Gekämpft wird daher auch nicht mehr mit ernstesten Waffen und ernster Gewalt, sondern mit Spielzeug und groteskem Gerät.

Der Humor ist slapstickartig; als Superman etwa eine von Toymans explosiven Puppen schluckt, treibt ihm die Explosion bizarr die Backen auf – und es ist das ikonische Material der Funnies, das dabei Anwendung findet: Sternchen dienen der visuellen Verdeutlichung der Explosion und der extremen Backen-dehnung.

»Mmh, this flavour is delicious!«³⁵⁹ kommentiert der Held den Vorgang – die Bedrohung der Passanten verliert so den letzten Rest Realitätsgehalt, und die Welt scheint ein Spielplatz geworden zu sein, auf dem Gut und Böse ihren Kampf in neckender Weise austragen. In der Tat ist sie nicht mehr Ort der Auseinandersetzung, sondern ist *Schauplatz* derselben geworden, auf dem es einige wenige Handelnde und viele Zuschauer gibt. Als Handelnde treten nur noch Held und Verbrecher auf; das »Volk«, wie auch die Polizei, gerät in die Rolle der »watching bystanders«. In der vorliegenden Geschichte werden Passanten und Polizist durch Gas ausgeschaltet, als das erste Verbrechen stattfinden soll; anlässlich des zweiten Verbrechens tritt bereits nur noch Superman als Law-enforcer auf; und das dritte Verbrechen kann ohnehin einzig von ihm bekämpft werden (wobei hier ein etwas anderer Fall vorliegt: Das dritte Verbrechen verdankt sich ja Luthor, dem Erzfeind, der einen eigenen Typus darstellt, welcher unter II 2b behandelt wird).

Der Ausgang des Stückes ist dabei von vorneherein festgelegt – nicht umsonst zeichnet die Splash-page das Ende der Geschichte bereits an ihrem Anfang vor. Interessant ist nicht mehr, *was* die Geschichte bringt, sondern *wie* der Rahmen erfüllt wird, d. h. mit welchen Tricks der Prankster diesmal aufwarten und wie Superman damit fertig werden wird. Der Comics Code kommt zu seinem Recht. Die Handlung ist auf codegemäßen Ausgang der Bestrafung der Bösen und des Sieges des Guten nicht nur angelegt, sondern diese Anlage ist von vorneherein offensichtlich gemacht. An der Bestrafung der Bösen wird kein Zweifel gelassen. Gleichzeitig wird die Handlung der Rückbindung an die Realwelt enthoben; sie wird zur schematisierten Symbolhandlung, die den prinzipiellen Kampf

von Gut und Böse und den Sieg des Guten veranschaulicht und – wenn man so will – in solcher Schematisierung ontologisiert. Das jedoch geschieht mit Humor – und darin liegen der neue Approach von DC nach dem Krieg und die Unterlaufung des geisttötenden Codes. »Superman [...] emerged with a new dimension to his character [...] a sense of humor«³⁶⁰, gibt Steranko die neue Tendenz nach dem Zweiten Weltkrieg wieder.

Aller Schematisierung und Realitätsenthobenheit zum Trotz läßt sich dennoch ein »ernster Kern«, ein travestierter Realitätsbezug der Geschichten decodieren. Ihre symbolisierende Schematisierung hat einen »Sitz im Leben«, der noch verdeutlicht werden soll. Dazu eignet sich eine neuere Geschichte um den Prankster, deren Grundthema wiederum die Konkurrenz von Held und Verbrecher ist, nun jedoch auf einen Gegenstand bezogen, der die Tiefenstruktur ihres Konkurrierens offenlegt.

Die Geschichte ist übertitelt: »Pranksters mysteriöse Missetaten«³⁶¹. Sie entstammt den 70er Jahren, ist jedoch von Kurt Schaffenberger im Stil der 50er gezeichnet und trägt den Charakter der Geschichten um Prankster aus dieser Zeit treu und unverändert weiter³⁶².

Das Splash-panel kündigt an, was die Geschichte thematisieren soll: Prankster will das Gesetz brechen und fordert Superman dazu heraus, ihn aufzuhalten. Der Erzähltext verdeutlicht die dahinterstehende Absicht – Superman soll sich als ohnmächtig erweisen und zum »Supergespött«³⁶³ gemacht werden. Die die Herausforderung begleitende Tat ist skurril. Prankster steckt sich Pennies in die Ohren, und die Leute um ihn herum tun es ihm gleich. Gegen diese seltsame Aktion scheint Superman in der Tat machtlos – er rast heran und rammt seine Faust in eine Mauer hinter Prankster, den er offensichtlich verfehlt. Doch nicht nur gegen die Mauer aus Stein scheint er zu rasen, sondern auch gegen eine Mauer des Lachens – das Bild zeigt: Der Held wird ausgelacht, seine brachiale Gewalt ist ein einziger Schlag ins Leere.

Die Geschichte setzt sodann mit einer Rückblende ein. Superman empfängt als Clark Kent einen Brief Pranksters, worin dieser ankündigt, eine Serie von Verbrechen zu begehen, ohne daß Superman es »wagen« werde, ihn aufzuhalten. Er fordert den Fernsehsender, für den Clark arbeitet, auf, darüber zu berichten³⁶⁴. Der Brief macht die im Splash-panel schon greifbare

Herausforderung nochmals explizit³⁶⁵. Der Held geht darauf ein und beabsichtigt, die Gelegenheit dazu zu nutzen, den Verbleib einiger von Prankster gestohlener Juwelen in Erfahrung zu bringen³⁶⁶.

Pranksters erste Tat besteht darin, daß er Vögel auf einem Friedhof in Idaho fängt. Superman setzt Prankster mit einer bereits hier überdimensioniert wirkenden Kraftaktion gefangen – er biegt einen eisernen Zaun zu einem Käfig zurecht, den er über Prankster stülpt. Doch ist er daraufhin nicht in der Lage, das kriminelle Moment in Pranksters Handeln ausfindig zu machen. Er untersucht die gefangenen Vögel mit »Hitzeblick«, ohne etwas Verdächtiges entdecken zu können. So muß er den Gegner wieder freilassen.

Prankster aber zeigt sich geistig überlegen. Aus einem Fernsehinterview seines Antagonisten muß Superman erfahren, daß Vogeljagd auf Friedhöfen in Idaho ungesetzlich sei und Prankster daher tatsächlich ein – wenn auch obsoletes – Gesetz übertreten habe. Der Held ist hart getroffen, und nun wird der Kampf zum Konkurrenzkampf.

Die nächste Tat Pranksters greift das Splash-panel auf. Er steckt sich auf Hawaii Pennies in die Ohren. Darin liegt wiederum ein Verstoß gegen ein – obsoletes, aber noch bestehendes – Gesetz. Superman, der diesmal auf der Höhe der Zeit ist, will Prankster wegen dieses Verstoßes verhaften und das Gesetz um jeden Preis durchsetzen. »Prankster spinnt zwar nur ... doch das schützt ihn nicht vor dem Gesetz!«³⁶⁷ Vor dem exekutiven Handeln des Helden jedoch schützen Prankster die umstehenden Leute, darunter gar ein Vertreter des Gesetzes, ein Polizist. Sie beschimpfen Superman als »kleinlich«³⁶⁸ und fordern ihn auf, Prankster in Ruhe zu lassen. Superman büßt dadurch zunehmend an Souveränität ein. Anstatt Beifall zu ernten dafür, diesmal mitgedacht zu haben, wird er angegriffen. Seine Gesetzestreue wird zum eigensinnigen Legalismus: »Pennies in die Ohren stecken ist hier strafbar!«³⁶⁹ Daraufhin solidarisieren sich die Umstehenden mit Supermans Gegner und tun es ihm gleich. Superman verliert seine Beherrschung und schlägt eine Mauer ein³⁷⁰.

Prankster erweist sich als adäquater Gegner Supermans. Dieser stellt fest: »Physisch kann er mir nichts anhaben ... aber Mannonmann, er schafft's anders!«³⁷¹ Doch gelingt es ihm, nach seinem Ausbruch die Fassung wiederzugewinnen und – unter Besinnung



PRANKSTERS MYSTERIÖSE MISSETATEN

Abb. 12: Prankster, hier von Kurt Schaffenberger etwas weniger karikaturesk verzeichnet als noch in den 40ern und 50ern, trifft den Helden hart. Die Inkarnation von Law and order rast, ohnmächtig gegenüber den Schlichen des skurrilen Verbrechers, nicht nur gegen eine Steinwand, sondern auch gegen eine Mauer des Lachens.

auf sein ursprüngliches Vorhaben, die Juwelen aufzuspüren – einen Ausweg aus dem Duell zu finden.

Er versucht im Gefängnis, Pranksters letztem Aufenthaltsort, mehr über dessen Handlungsabsichten zu erfahren³⁷². Dort fällt ihm Toyman ins Auge, und er erkennt aus dessen Beschäftigung mit Gesetzbüchern und den Gesetzesübertretungen Pranksters im Handeln seines Gegners eine Struktur. Pranksters Gesetzesübertretungen, so findet er heraus, bilden einen Code, der Toyman den Weg zum Versteck der Juwelen (das sich im Gefängnis befindet) weist. Durch die Übertragung der Vergehen Pranksters im Fernsehen wurde Toyman jeweils in den Besitz der erforderlichen Daten gebracht.

Superman überlistet Prankster daraufhin zu einem Geständnis und bringt ihn ins Gefängnis zurück, nicht jedoch, ohne ihn zuvor voll Genugtuung niedergeschlagen zu haben: »Der hört noch tagelang die Engel singen!«³⁷³ Die Geschichte schließt damit, daß sich der Held darauf freut, »...als Clark Kent den Fernsehzuschauern mitzuteilen, daß Superman doch nicht so kleinlich war!«³⁷⁴

Das Konkurrenzmotiv erfährt in der vorliegenden Geschichte seine Präzisierung. Gegenstand der rivalisierenden Auseinandersetzung ist das Gesetz. Bedroht wird in der Auseinandersetzung die bürgerliche Gesellschaft. Letztere gibt auch das Setting der Geschichte ab: Diese beginnt im Büro Clark Kents, also am Ort der bürgerlichen Identität des Helden. Als (mittelständischer) Bürger wird dieser auch gekennzeichnet. »Die meisten Büroangestellten fangen den Tag mit der Morgenpost an ... auch Clark Kent macht hier keine Ausnahme«³⁷⁵, deklariert der Erzähltext. Clark (Superman) Kent wird damit explizit in die Reihe mittelständischer Büroangestellter eingeordnet. Die beiden in Frage kommenden Panels zeigen ihn aufrecht am Schreibtisch sitzend, im blauen, seriösen Anzug, die Post öffnend.

Auch die Nachricht von seiner ersten Niederlage erhält Superman in seiner bürgerlichen Identität. Als Clark Kent sitzt er vor dem Fernsehgerät, als er hören muß, daß Prankster ihn mit der Vogeljagd in Idaho überlistet hat. Die bürgerliche Welt also bildet den Rahmen der Auseinandersetzung. In sie bricht Pranksters Herausforderung ein – auch diese erhält Superman als Clark Kent.

Er beantwortet sie jedoch als Superman, d.h. als Hüter des

Gesetzes und als Verteidiger der durch dieses Gesetz geschützten Gesellschaft. So tritt er in einer doppelten Funktion auf: Er verteidigt als Superman eben jene bürgerliche Gesellschaft, der er als Clark Kent selbst angehört und für welche er in dieser Identität steht.

Prankster führt seine Attacke gegen den Helden mittelbar. Er agiert durch das Gesetz, genauer: durch dessen Mißachtung. Dieser Angriff auf das Gesetz ist es, der den Angriff auf den Helden darstellt. Denn Superman ist herausgefordert als der hervorragende Vertreter desselben. Er sieht sich jedoch außerstande, etwas gegen den Angriff zu unternehmen. Zum einen greift er zu falschen und unangemessenen Mitteln – der Gewaltakt im Friedhof in Idaho ist mehr als übertrieben, und der Versuch, das Verbrechen Pranksters durch eine Erwärmung der von ihm gefangenen Vögel erweisen zu wollen, verfehlt den Tatbestand aufs peinlichste –, und zum anderen hindert ihn die Obsoleszenz der übertretenen Gesetze an deren Durchsetzung. Das Gesetz ist gewissermaßen brüchig geworden, und die normative Kraft des Faktischen hindert das Exekutivorgan »Held« an der Ausübung seiner Funktion. Das bedroht ihn jedoch in seiner Identität. Er bezieht seine ganze Macht aus dem Gesetz, und wo dieses gebrochen in sich ist, ist es auch die Macht des Helden. Seine Gewalt schlägt ins Leere, sie trifft ihren Gegner nicht mehr und kann sich nur noch in ohnmächtiger Wut gegen ein totes Objekt richten.

Der Angriff des Gegners bedeutet zudem den Versuch einer Funktionalisierung (der Macht) des Helden. In der vorliegenden Geschichte geschieht dies in einer doppelten Weise: Zum einen benützt Prankster den Helden dazu, Toyman den Code für den Fundort der Juwelen zu übermitteln – der TV-Übertragung der Auseinandersetzung kann Toyman die nötigen Daten entnehmen –, zum anderen funktionalisiert Prankster darin den Grund der Macht des Helden, das Gesetz selbst. Dieses nämlich enthält den Code, der zur Vollendung eines größeren Verbrechens als dem der Übertretung obsoleter Paragraphen dienen soll (nämlich der Aneignung der Beute aus dem Juwelenraub). So geht es in der Auseinandersetzung von Held und Verbrecher nicht einfach nur um die Durchsetzung von (überholten) Einzelgesetzen, sondern um die Verhinderung der Funktionalisierung des Gesetzes für ein wirkliches Verbrechen, d. h. im letzten: um die Verhinderung der

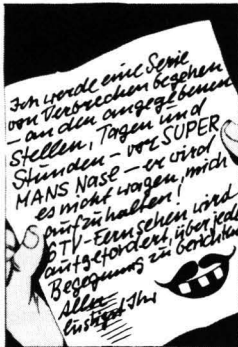


Abb. 13: Die Herausforderung bricht in den bürgerlichen Alltag ein. Der anarchische Feind bedroht eben jenen Bereich, den der Held in seiner Normalidentität verkörpert: die bürgerliche Gesellschaft.



Abb. 14–15: Die Maßlosigkeit des Ordnungshüters I: Der Held greift zu brachialer Gewalt, deren Ausmaß in einem grotesken Verhältnis zum »Verbrechen« der Vogeljagd Pranksters steht.



Abb. 15

Korruption des Gesetzes als ganzem. Gelänge nämlich dem Verbrecher die Funktionalisierung des Exekutivorgans »Held« und des den Grund seiner Macht bildenden Gesetzes für verbrecherische Zwecke, so wäre das Gesetz in sich pervertiert und die gesellschaftliche Ordnung durch Anarchie bedroht.

Eine solche Torsion der Ordnung und Pervertierung des Gesetzes droht in der Gestalt Pranksters beständig. In einer Geschichte von 1942 – »The Case of the Crimeless Crimes«³⁷⁶ – etwa bringt er alle Kategorien durcheinander, als er Banküberfälle begeht (die eigentlich strafbar wären), dabei jedoch Geld *zurückläßt* (was in einer Bank nun wahrhaftig keine strafbare Handlung darstellt), anstatt es zu rauben. In einer Geschichte von 1944 versucht er, Erpressungen dadurch zu vertuschen, daß er die Opfer zwingt, Zeitungsannoncen aufzugeben, in denen hohe Belohnungen für alltägliche Gegenstände (etwa eine Sicherheitsnadel) versprochen werden, so daß Prankster quasi-legal kassieren kann³⁷⁷. Superman bleibt es jeweils aufgegeben, das Moment des Unrechts darin zu entdecken und das unerhörte Geschehen wieder kategorisierbar zu machen.

Der größte Coup gelingt Prankster in einer Geschichte aus dem Jahr 1943, als er das Copyright für das Abc erwirbt und sich so ins Recht setzt, Lizenzgebühren für alles Gedruckte zu verlangen³⁷⁸. In dieser Geschichte gelingt ihm zweifellos die umfangreichste Funktionalisierung des Gesetzes und die spektakulärste Umwendung von Recht zu Unrecht. Superman selbst benennt die Drohung, die sich in Prankster inkarniert, daher unumwunden: Prankster könnte, so heißt es, »destroy the country's confidence in the forces of law and order, which I help uphold«³⁷⁹.

Die Anarchie Pranksters, in welcher die gesellschaftsordnenden Kategorien von Gut und Böse, von Recht und Unrecht durcheinandergeraten, ist eine Anarchie des Lachens. Seine Torsion von Recht und Unrecht, seine Versuche der Funktionalisierung des Gesetzes und von dessen hervorragendstem Vertreter, Superman, sind Unternehmungen der Verlächerlichung. Prankster stellt nicht von ungefähr schon in seinem Namen eine Travestie des »Practical joker« dar, und er arbeitet nicht von ungefähr mit »pranks«, d. h. mit rüden Scherzen und Streichen. Er will Publikum für seine Streiche: Über TV läßt er die Niederlagen des Helden (in der vorliegenden Geschichte) übertragen, um diesem Publikum die Lächerlichkeit des Brachial-Exekutivorgans Superman und des



Abb. 16: Die Maßlosigkeit des Ordnungshüters II: Die Macht von Law and order trifft ins Leere, wo geschichtlicher Wandel Gesetze obsolet werden läßt. Der bürgerliche Held ist tief getroffen; sein exekutiver Ernst verträgt kein Lachen, ohne sogleich den Identitätsverlust zu fürchten.



Abb. 17

Der Arm des Gesetzes langt zu...



... und legt Genugtuung in den Schlag: Die Anarchie des Lachens ist gebannt, wo es gelang, ihren verbrecherischen Kern bloßzulegen und in die Kategorien des Gesetzes wieder einzuordnen.

Abb. 18



Abb. 19: Es bleiben Aufräumarbeiten, die der Held in gewohnter Souveränität verrichtet. – Übrigens: was tun Verbrecher im Gefängnis? Sie klopfen Steine. Die Geschichte, obzwar in den 70ern entstanden, reproduziert treu die Atmosphäre und die Klischees der ans Vaudeville-Theater erinnernden Stories der 40er und 50er.

von ihm vertretenen Gesetzes vor Augen zu stellen. Er will die Lacher auf seiner Seite haben im wahrsten Sinn des geflügelten Wortes (und es gelingt ihm, wie etwa die Penny-Szene zeigt). Sein Angriff gilt der bürgerlich-kollektiven Ordnung, die das Individuum unter das Regelwerk und in die Leitkanäle von Gesetz (und Verfassung) zwingt; dieser Ordnung entgegen nimmt er das Gesetz in seine eigenen Hände und schmiedet es seinen Zwecken gemäß zu dessen Gegenteil um. Und er hofft dabei auf das zustimmende Gelächter des anarchischen, antikollektivistischen Bewußtseinsrestes in den Individuen (vgl. auch II 3 und III 2). Als Outlaw, der das Gesetz in die eigenen Hände nimmt, kann Prankster möglicherweise auch als Fortschreibung – freilich in Travestie und von der entgegengesetzten Seite her – des frühen Helden gesehen werden.

Zusammenfassend ist damit festzustellen: Gut und Böse bieten sich nun anders dar als in der Geschichte von 1938. Der Held, der das Gute verkörpert, erscheint jetzt als Vertreter und Bewahrer von »law and order«. Er ist Teil der Exekutive geworden und verteidigt die bürgerliche Gesellschaft gegen Angriffe auf ihren Bestand. Als böse figuriert der skurrile Verbrecher. Mit ihm tritt an die Stelle des noch gesellschaftlich verankerten Bösen, wie es etwa im verbrecherischen Fabrikanten Norvell erschienen ist, ein typisiertes Böses, das gewissermaßen von vorneherein und wesensmäßig im Gegensatz zur Gesellschaft steht, aus ihr herausfällt und sie von außen angreift. Es sind die Anarchie des Lachens und des Spottes über die gesellschaftliche Ordnung und das Gesetz sowie der an deren Grundfesten rüttelnde böswillig-spielerische Umgang mit diesem, welche hier in der Gestalt des Verbrechers als das Böse auftreten. Dieser Typus ist im Gegensatz zum verbrecherischen Fabrikanten von 1938 auch nicht mehr ohne weiteres³⁸⁰ resozialisierbar. Als einzig adäquater Umgang mit ihm erscheint in diesen Geschichten das »jailing«: Er wird ins Gefängnis gesperrt. Mit dem Wegschließen dieses Verbrechertypus enden auch seine Geschichten. Die Frage nach seiner Veränderbarkeit stellt sich ebensowenig wie jene nach der Wandlungsfähigkeit der durch ihn mittelbar – in der Gestalt des Helden und des Gesetzes – bedrohten Gesellschaft. Das Böse aber wird, gegen den gestrengen Blick des Codes, mit Augenzwinkern betrachtet: Der skurrile Verbrecher kann auf

die Sympathie des (Leser-)Publikums rechnen. Ein Stück anarchischer Lust setzt sich so gerade in den Geschichten der bürgerlichsten Phase des Helden fest.

b) Der Erzfeind Luthor: Die Selbstüberhebung des Menschen

Die Auseinandersetzung des Helden mit dem skurrilen Verbrecher spielt sich auf einer mehr geistigen als körperlichen Ebene ab. Sie läßt Superman sehr wenig Raum zur Vorführung seiner gewaltigen Kräfte; allenfalls beim Schutz von Passanten vor explodierenden Puppen, Hilfeleistungen bei vom Verbrecher verursachten Unfällen oder gar im Einsatz grotesker Fangmethoden (wie mit dem zurechtgebogenen Käfig in der vorangehend analysierten Prankster-Geschichte) vermag er seine körperlichen Hypertrophien zur Schau zu stellen. Erst die Weiterentwicklung des Konzeptes des Erzfeindes und des Superfeindes ermöglicht ihm dann, was im Zweiten Weltkrieg an der Tagesordnung gewesen ist: explosive, geballte Body-action über ganze Seiten hinzuziehen³⁸¹.

Der Superfeind, das ist der in irgendeiner Form überdimensional außergewöhnliche Gegner des Helden, ist dabei durchaus keine einlinige Erscheinung. Er tritt in der Supermanserie als vielschichtige Reihe von Typen auf, die alle lediglich gemeinsam haben, dem Helden durch irgendeine besondere Fähigkeit ebenbürtig zu sein. Die Typen reichen vom anarchischen Kobold Mr. Mxyzptlk, der aus einer anderen »Dimension« kommt und lediglich im Auge hat, bizarren Schabernak mit Superman zu treiben, über Außerirdische verschiedenster Couleur bis hin zum kostümierten Schurken, dessen Ziele vom einfachen Banküberfall bis zur Eroberung (oder Zerstörung) der Erde reichen können.

Ein besonderer Typus des überdimensionalen Gegners ist der Erzfeind, der »Feind vom Ursprung an«. Er ist in seinen Aktionen fixiert auf den Helden und soll im folgenden genauer betrachtet werden.

Der Traum von der Weltherrschaft

Der älteste Erzfeind Supermans – und damit in der Tat »vom Ursprung an« – ist Lex Luthor. Er ist mehr als ein Superfeind, denn er schafft, wie noch zu sehen sein wird, selbst Superfeinde,

um gegen den Helden anzutreten. Seit 1940 begleitet er Superman³⁸², und einige seiner wesentlichsten Charakterzüge gilt es nun anhand einiger Storyanalysen unter Heranziehung weiterer Beispiele zu betrachten.

In einer seiner ersten Geschichten aus dem Jahr 1940 treten bereits einige der charakteristischen Züge Luthors in Erscheinung³⁸³. Superman wird im Splash-panel zunächst eingeführt als »savior of the helpless and the oppressed«, welcher »battles the forces of evil and injustice«³⁸⁴. Die Geschichte beginnt sodann mit einem Erdbeben in Metropolis. Während er Hilfe leistet, findet Superman heraus, daß das Beben von einer neuen Waffe der Armee hervorgerufen wurde, »which artificially causes earthquakes«³⁸⁵. Als Clark Kent versucht er, von deren Erfinder, Professor Martinson, ein Interview zu bekommen. Er trifft jedoch statt dessen auf einen Mann, der ihn niederschlägt und aus dem Fenster wirft. Clark vermag sich durch seine Kräfte zu retten; in seiner Identität als Superman erscheint er wieder auf dem Schauplatz des Geschehens. Der geheimnisvolle Mann hat inzwischen mit einem anderen über Bildschirmtelefon Kontakt aufgenommen. Dieser andere beobachtet über dasselbe Medium Superman, wie er an der Hausmauer hochklettert, und läßt ihn von einem Helfershelfer aus dem Flugzeug mit einer Bombe attackieren. Superman fängt dieselbe auf und wirft sie zurück, das Flugzeug explodiert. Wieder steigt er in das Laboratorium Martinsons ein und findet es leer vor. Über das Bildschirmtelefon wird er angesprochen: »So! We encounter each other once more!«³⁸⁶ Der Sprecher ist dem Helden bekannt: »Luthor! The mad scientist who plots to dominate the earth!«³⁸⁷ Es stellt sich heraus, daß Luthor Martinson entführt hat, um die Pläne für die Waffe zu bekommen. Da der Erfinder schweigt, kündigt Luthor an, die Pläne bei der Armee selbst rauben zu lassen.

Superman verhindert dies und verfolgt Luthors Männer, um dessen Versteck ausfindig zu machen. Über einen Monitor beobachtet Luthor den Vorgang und ermordet seine Helfer, indem er deren Flugzeug zur Explosion bringt.

Damit ist ein Patt erreicht. Der Feind hat zwar den Erfinder gekidnappt, doch diesem die Informationen nicht abnehmen können. Der Held hat verhindert, daß sich der Feind die Informationen bei der Armee selbst verschafft, doch ist es ihm nicht

gelingen, dessen Versteck ausfindig zu machen. Daraufhin fordert der Feind den Helden zu einem Wettkampf heraus. In einem nächtlichen Park läßt er sein Gesicht auf einem Baum erscheinen und schlägt Superman vor: »Here is my proposition . . . and my challenge! If your muscles can surpass my scientific feats, I will admit defeat. But if I can outdo you, then you are to retire and leave me a clear path!«³⁸⁸ Superman akzeptiert.

Er muß sich zunächst als schneller und ausdauernder als Luthors Flugzeuge, dann stärker als dessen Antigravitationsgerät (mit dem ein Felsblock hochgehoben wird) und schließlich widerstandsfähig gegen eine Granate und eine Kanone sowie immun gegen Giftgas erweisen. Er besteht all diese Wettkämpfe, und Luthor gibt Martinson frei, stiehlt jedoch die Waffe selbst. Superman gelingt es, Luthor aufzuspüren; dieser begräbt ihn mit Hilfe des Erdbewengeräts unter Tonnen von Gestein. Als der Held sich befreit hat, ist der Feind verschwunden. Superman zerstört dessen Schlupfwinkel und die Waffe. Zurückgekehrt, findet er den Erfinder tot auf: »Suicide!«³⁸⁹ – »He must have repented inventing such a terrible weapon!«³⁹⁰ vermutet Zeitungschef Taylor, als Superman in seiner Clark-Kent-Identität die Nachricht in die Redaktion bringt.

Wie viele der frühen Geschichten Siegels und Shusters ist auch diese ein kleines »morality play«³⁹¹. Der Selbstmord des Erfinders Martinson wird als Reue und Umkehr gedeutet (»repent«), und die Geschichte schließt damit, daß Taylor diese Deutung zum Ausdruck bringt und Clark Kent mit ernster Erleichterung hinzufügt: »His secret died with him! It will never menace civilisation again!«³⁹² Die Erfindung einer so gewaltigen Waffe erscheint beinahe als etwas wie Sünde, und in der Tat bringt sie selbst in den »richtigen« Händen, nämlich in denen der Armee, nichts Gutes – gewaltige Zerstörungen werden in Metropolis durch den Test der Armee angerichtet, wie die Geschichte am Anfang zeigt³⁹³. Die Usurpation (zerstörerischer) Kräfte der Natur durch den Menschen und seine Maschinenteknik wirkt sich unheilvoll aus. So erscheint die Maschine ähnlich unberechenbar und unbeherrschbar wie die Natur selbst: »The machine ran wild during the test«³⁹⁴, berichtet Clark Kent, und das Motiv der die Kräfte des Menschen übersteigenden Macht seines eigenen Erfindungsgeistes deutet sich hier an.

Klar und unverstellt erscheint das Böse dann in Gestalt des Erzfeindes auf der Bildfläche. Dieser wird eingeführt als gefährlicher Wissenschaftler, der die Erde zu unterwerfen und zu beherrschen trachtet. Er ist dem Helden bekannt: Dieser identifiziert ihn sofort als den alten Feind (»Lex Luthor!«); und der Held ist ihm bekannt (»So we encounter each other once more!«). Fast unweigerlich zieht der Feind den Helden als seinen Antagonisten an, und mit ihm muß die Auseinandersetzung auch primär geführt werden, wie der Wettkampf zeigt. Der Held ist es, der dem Feind im Weg steht; er allein verhindert dessen Aktionen und sabotiert seine Pläne – die Polizei oder auch das Militär kommen als mögliche Gegner des Erzfeindes offenbar gar nicht in Betracht. Der Raub der Informationen über das Erdbebengerät wird so allein vom Helden verhindert, und als dieser durch den Wettkampf abgelenkt ist, kann das Gerät selbst anscheinend ohne Schwierigkeiten gestohlen werden (obwohl eigentlich anzunehmen wäre, daß das Militär im Fall der Erfindung einer solchen Waffe umfangreiche Sicherheitsmaßnahmen getroffen haben würde).

Der Held auch ist es, dem es schließlich gelingt, den Feind zu besiegen und die Maschine zu zerstören. Entsprechend der Charakteristik des frühen Superman wird es dabei als legitim dargestellt, daß er die Maschine zerstört, anstatt sie zurückzubringen. Ein Gerät wie dieses, so sagt die Handlung, darf es in der Hand von Menschen *keinesfalls* geben. Die Entscheidung darüber fällt der Held als moralische Instanz durch sein nicht in Frage gestelltes Handeln; er reflektiert nicht, sondern agiert.

Die Kraft des Feindes liegt in der Wissenschaft, genauer: in deren technischer Ausformung. Sie verleiht ihm Fähigkeiten, die metaphysische Anklänge besitzen: Deutlich wird das in der vorliegenden Geschichte durch die technisch bewerkstelligte Allgegenwärtigkeit des Feindes. Über Monitor vermag er nicht nur das Labor Professor Martinsons zu beobachten, sondern auch den Helden, als er außen an der Mauer hochklettert, später, als er das Flugzeug verfolgt, und schließlich, als er das Versteck des Feindes erreicht. Er ist sogar in der Lage, sich selbst an andere Orte zu projizieren, wie dies geschieht, als er den Helden nachts im Park zum Wettkampf fordert. Gerade letzteres gleicht einem mehr als nur technischen Akt: Kein technisches Gerät erscheint im Bild, statt dessen tönt zunächst die Stimme des Feindes aus dem

Nichts; der Schwanz der Sprechblase ist schraffiert und verschwindet so im Dunkel, der Kopf des Helden fährt herum. Geisterhaft erscheint das Gesicht des Feindes im darauffolgenden Panel dann im Stamm des Baums und spricht³⁹⁵. Es wird keinerlei Erklärung, weder verbal noch visuell, dafür geliefert, wie dieser Akt dem Feind möglich ist, während in den anderen genannten Fällen Monitor und technisches Gerät, wenn nicht der Erklärung, so doch zumindest der Plausibilisierung dienen. Offenbar bedarf es an dieser Stelle einer Erklärung oder Plausibilisierung nicht – die Macht Lex Luthors gilt als veranschaulicht und gesichert genug durch das übrige, science-fiction-orientierte technische Gerät, um auch diese Szene, die eine Steigerung der Veranschaulichung seiner Macht bedeutet, glaubwürdig erscheinen zu lassen. Ihr dunkler und unheimlicher Charakter verweist zudem auf die Originalcharakteristik des »Mad Scientist«. Als solchen spricht Superman Luthor ja an³⁹⁶, und dieser Figurentypus trägt zumeist unheimliche Züge; er ist nicht selten alchimistisch im Bund mit übernatürlichen Mächten oder rührt an übernatürlich wirkende Bereiche (vgl. dazu auch weiter unten). Solchermaßen mit beinahe göttlichen Kräften ausgestattet, stellt der Erzfeind einen durchaus adäquaten Gegner des Helden dar und kann entsprechend auch nur von ihm bekämpft werden. Die Macht des Feindes kommt der des Helden in analoger Weise gleich. Zwar verliert er in der vorliegenden Geschichte den Wettkampf mit Superman, doch diene dieser ohnehin nur der Ablenkung des Helden vom Diebstahl des Erdbebengeräts³⁹⁷. Die Dimensionen der »scientific powers« Luthors, die ihm sogar Allgegenwärtigkeit verleihen, sind durchaus denen der »super powers« Supermans vergleichbar. Wo Superman eine Steigerung menschlicher Physis darstellt (und mehr ist der frühe Superman noch nicht), bilden Luthors wissenschaftlich-technische Möglichkeiten eine Steigerung »normaler« Wissenschaft und Technik in analoger Größenordnung. In den »scientific powers« liegt die Superkraft des Erzfeindes.

Die Wissenschaft an sich, ja sogar deren technische Verzwekung, wird dabei noch keineswegs als schlecht oder böse erklärt. Ihre Möglichkeiten werden anproblematisiert am Beispiel der Erfindung Martinsons, und der menschliche Innovationsgeist wird so in Ansätzen unter einen kritischen Blick genommen. Die Verbindung aber dieser Erfindungsgabe bzw. ihrer Ausformung in technisch-wissenschaftlicher Potenz mit dem Willen zur Macht

erst ist es, die das Böse in der Gestalt Lex Luthors bildet: Er ist »the mad scientist who plots to dominate the earth«³⁹⁸.

Welteroberungs- und Weltherrschaftspläne zeigt er nicht nur in der vorliegenden Geschichte. In »Action Comics« No. 23 von 1940 versucht er, Europa in einen Krieg zu hetzen, um es danach leichter erobern zu können³⁹⁹; in »Superman« No. 5 aus demselben Jahr bringt er »financial leaders« unter seine Kontrolle zum Zweck politischer Intrige⁴⁰⁰; in »Superman« No. 12 von 1941 schafft er mit einer Gruppe anderer Wissenschaftler zusammen künstliche Monster als Eroberungsarmee⁴⁰¹; in »Superman« No. 13 desselben Jahres hypnotisiert er »prominent men«, um Kontrolle über Amerika zu erhalten⁴⁰², und dergleichen mehr.

Im Gegensatz zum Helden also ist der Feind bereit, seine Superkraft für sich zu nützen. Der Held verzichtet darauf, aus seinen »super powers« »power over men« zu machen; sie bleiben *Superkräfte*, und diese stellt er in den Dienst eines – in früher Zeit selbstumrissenen, späterhin dem Comics Code gerecht als Kohärenz mit »law and order« definierten – Kampfes gegen das Böse. Der Erzfeind aber macht seine »super powers« zur *Supermacht*. Er setzt seine Kraft allein für sich ein, egozentrisch und keiner moralischen Bindung unterworfen. Seine Amoralität veranschaulicht sich in der vorliegenden Geschichte auch in der fraglosen Ermordung seiner Gefolgsleute, die seine Entdeckung verhindern soll. Er instrumentalisiert andere grundsätzlich für seine Zwecke und tritt dabei auf als Herr über Leben und Tod – in »Superman« No. 12 von 1941 läßt er gar eine ganze Gruppe unbrauchbar gewordener Bundesgenossen von »voracious monsters« zerreißen⁴⁰³. Doch auch in neuerer Zeit noch verhält er sich so; er schafft etwa einen weiblichen Klon zur Vernichtung Supermans und tötet dessen Original. Auch das Nachbild aber ist zum Tod verurteilt. Nur als Zerstörungsinstrument wurde es ins Leben gerufen⁴⁰⁴.

Das absolute Machtstreben sowie die rücksichtslose Instrumentalisierung anderer und darin die Überhebung über jede moralische Bindung also sind es, die den »mad scientist« Luthor als »mad« charakterisieren und den Erzfeind zum »Feind vom Ursprung an«, zum Bösen schlechthin machen. Entsprechend unterscheidet die besprochene Geschichte an ihrem Beginn sehr passend – wenn vielleicht auch unbeabsichtigt – zwischen den »forces of evil« und denen der »injustice«⁴⁰⁵: Der Erzfeind hat längst den Bereich von »gerecht« und »ungerecht« verlassen; er stellt sich

jenseits aller Moralität und quer zu ihr. Entsprechend kümmert ihn auch das Gesetz nicht mehr und definiert sich das Böse nicht länger in Abhängigkeit davon. Es ist nicht böse, weil es ein Gesetz bricht oder der Gesellschaft entgegensteht, sondern weil es absolute Macht erstrebt. Bedeutet die Figur des skurrilen Verbrechers einen Angriff auf Gesetz und *Gesellschaft*, so bedeutet der Erzfeind einen Angriff auf den Helden und die *Welt*. Er wird so zur Verkörperung eines bösen Prinzips an sich. Dieses Prinzip läßt sich für den frühen Erzfeind abstrakt fassen als die genannte Verbindung wissenschaftlich-technischer Potenz mit dem Willen zur Macht.

Zusammenfassend kann damit festgehalten werden: Held und Erzfeind stellen sich in früher Zeit bereits einander direkt entgegen. Der Preis des Kampfes ist die Welt (nicht die Gesellschaft), die der Held zu bewahren, der Feind sich zu unterwerfen trachtet. Held und Feind sind einander ebenbürtig; der Feind kommt dabei dem Helden durch seine wissenschaftliche Macht gleich. In früher Zeit erstrebt der Feind die absolute (politisch verstandene) Macht.

Die Arroganz der Wissenschaft

In den 50er Jahren tritt der Welterobergungsgedanke in der Figur Lex Luthors zurück⁴⁰⁶. Sie wird reduziert auf einen Kriminellen, jedoch auf einen Kriminellen gigantischen Ausmaßes: Luthor ist noch immer etwas qualitativ anderes als der einfache skurrile Verbrecher. Seine Aggression gilt dem Helden auch hier – ihn greift er an und ihn versucht er zu vernichten –, während die Aggression des skurrilen Verbrechers dem Gesetz gilt. Das zeigt auch die unter II 2a geschilderte Geschichte »The Terrible Trio«. Sie läßt erkennen, daß die Dimensionen Luthors andere sind als die des skurrilen Verbrechers. Während Prankster lediglich ein Brückenmodell aus Edelsteinen zu stehlen versucht und Toyman es auf \$ 1 000 000 abgesehen hat, will Luthor eine Billion Dollar erpressen und tut dies mit gigantischen und bizarren Mitteln; er bedroht die Hauptstädte der Welt, wie geschildert, mit riesigen schwebenden Minen. Dabei fixiert sich der Erzfeind direkt auf den Helden; er leitet seine Erpressung damit ein, daß er eine »challenge« an Superman sendet, und er trachtet danach, diesen nicht nur zu überlisten, wie es der skurrile Verbrecher versucht, sondern auszumerzen.

Das Verbrechen ist lediglich ein *Mittel* des Angriffs auf den Helden und kein eigener Zweck. Deutlich zeigt das auch eine Geschichte von 1961, in der Luthor das Gold von Fort Knox raubt und hinterher feststellen muß, daß der Superman, den er dabei besiegt hat, ein Roboter war. Der Held selbst befand sich, so erfährt der Feind, auf einer Mission im Weltall. Luthor beschließt daraufhin »to give the gold back«⁴⁰⁷, mit der Begründung: »The gold was to be a symbol of my conquest of Superman – but now it's not anymore! Now the gold can only remind me of my defeat!«⁴⁰⁸ Die Aggression zielt also auf den Helden an sich. Es geht bei der Auseinandersetzung der Antagonisten nicht mehr um Gesetz und Gesellschaft, Ordnung und Anarchie, sondern diese Auseinandersetzung ist gewissermaßen rein geworden. Der Kampf findet statt zwischen Gut und Böse schlechthin, die eine neue, andere Definition erhalten. Paradigmatisch veranschaulicht das eine Geschichte aus den 70er Jahren.

Die Geschichte: »Der Mann, der die Erde auslöschte«⁴⁰⁹, ist filmähnlich aufgebaut. Sie setzt mit einem Vorspann ein, der Luthor allein in einem mit technischem Gerät und Computern ausgestatteten Gebäudekomplex zeigt. Seine Gedanken kennzeichnen seine Absicht, »einen Bericht zu hinterlassen! ... Jemand[em]... IRGENDWO!«⁴¹⁰ Luthor wird dadurch selbst zum Erzähler der nachfolgenden Geschichte. Er charakterisiert zunächst seine Person (»größte[s] wissenschaftliches Genie«⁴¹¹) und beschreibt dann sein Leben als Kampf gegen Superman. Die Fixierung des Feindes auf den Helden ist damit schon benannt; Luthor spricht von einem »ständige[n] Duell«⁴¹². Dieses scheint er nun gewonnen zu haben, jedoch um den Preis der Vernichtung der Welt. Auf den Vorspann folgt das Splash-panel mit dem Titel. Es zeigt Luthor vor einem riesigen Bildschirm, auf dem ein Teil einer Großstadt in totaler Zerstörung und Verwüstung zu sehen ist⁴¹³.

Die nachfolgenden Seiten entfalten daraufhin in Rückblenden die Handlung und schildern den Hergang der Katastrophe. Luthor, so erfährt man, schuf ein künstliches Wesen, den »Galaxe Golem«⁴¹⁴, der Superman vernichten soll. Das charakteristische Merkmal dieser Kreatur liegt in »einem alles verzehrenden Hunger nach der hyperstellaren Energie, die ihm Leben verlieh...«⁴¹⁵. Was mit dieser Energie bestrahlt wird, zieht, wie anlässlich eines Texts vorgeführt wird, den Golem unwiderstehlich an und wird von

Aber
durch diese Tat
wurde ich...

DER MANN DER DIE ERDE AUSLÖSCHTE!



LEX LUTHOR hält inne und blickt
stumm auf das Bild totaler Zerstörung,
das sich seinen Augen bietet...
seinen Augen, die sich mit
heißen Tränen füllen...

Erinnerungen steigen hoch... und
verschwinden vor der Eiseskälte
der Wirklichkeit! Es ist aus...
aus mit den tollkühnen Streichen,
aus mit den bizarren Triumphen,
Träumen und Niederlagen... und
vor allem **aus mit...**

SUPERMAN

Das Ende der Erde... Welt-
untergang — grausige Wirk-
lichkeit... oder eine böse
Vision, ein Alptraum...?

Abb. 20: Lex Luthor, der Erzfeind Supermans, kennt nur noch ein Ziel: Die Vernichtung des Helden durch die Macht der Wissenschaft. Pathetisch wie die hier gesprochene Sprache sind auch die Aktionen des Mad scientist und ihre Konsequenzen: Wo Luthor agiert, droht kaum weniger als die Vernichtung der Welt.

diesem bei der Energieaufnahme völlig zerstört. Luthor bestrahlt Superman und macht ihn so zur potentiellen Nahrung für den Golem. Über seinen »Globalmonitor«⁴¹⁶ beobachtet er den Helden und spricht über eine eingebaute Sprechanlage durch sein Geschöpf, während dieses angreift. Er schmäht und verspottet Superman, der die Umstehenden zur Flucht auffordert, und attackiert den Altruismus des Helden⁴¹⁷. Superman tritt zunächst sehr selbstbewußt auf, wird dann aber durch den Energieverlust, den der Golem verursacht, verunsichert: »Fühle mich wie durch den Wolf gedreht! Irgendwie ... zapft mir der Kerl die Lebenskraft ab, und ... ich weiß nicht, was tun!«⁴¹⁸ Im Verlauf des Kampfes entdeckt er die schwache Stelle des Golem, eine weiße Spirale auf dessen Stirn, und schlägt zu. Das hat eine gewaltige Explosion zur Folge, die den Helden vernichtet zu haben scheint⁴¹⁹. Luthor triumphiert und will seinen Sieg der »ganzen Welt«⁴²⁰ mitteilen. Der bereits erwähnte Monitor⁴²¹, der Übersicht über die gesamte Erde gewährt, aber zeigt, daß diese wüst und leer ist: »Ich sehe NIEMAND ... NIRGENDWO! KEIN EINZIGES LEBEWESEN MEHR ÜBRIG [...]«⁴²² An dieser Stelle endet die Rückblende.

Nach Abschluß seines Berichts kündigt Luthor an, mit einem Raumschiff die Erde zu verlassen. Er bereut seine Tat, deren Konsequenzen er nicht eingeplant hatte: »Ewige Schande lastet nun auf mir [...] ein Leben grauer Hoffnungslosigkeit liegt nun vor mir, eine ... einsame Hölle!«⁴²³, und er klagt sich als »größte[n] Massenmörder aller Zeiten«⁴²⁴ an.

Vor dem Start ins All jedoch erscheint, angezogen von der Energie der »galaktischen Kanone«⁴²⁵, mit welcher Luthor Superman aufgeladen hatte, der Golem in seinem Stützpunkt. Bei dem Versuch, einen »Kräfteschild«⁴²⁶ zu aktivieren, der den Golem fernhalten soll, schließt sich Luthor unabsichtlich mit diesem zusammen unter einer Energieglocke ein. Im letzten Augenblick erscheint Superman und rettet Luthor; der Golem wird ins Weltall geschickt, hinter einem Meteorschwarm her, der mit der Energie aufgeladen wurde.

Sodann erfährt Luthor, daß der Held die Konsequenzen seines Schlags auf die schwache Stelle des Golem vorhergesehen und mit Hilfe der »Energiestrahlung des Golem« und durch »Vibrationen ... alles Leben auf eine andere Dimensionsebene«⁴²⁷ verlagert hat. Nach dem Kampf holt er es wieder zurück.



Abb. 21: Der Feind hat sein Ziel erreicht, doch mit seinem Gegner auch die Welt vernichtet. Im Vorspann der Geschichte führt sich der Mad scientist – noch immer in seiner Überheblichkeit befangen – selbst ein und macht die Thematik deutlich: Der Zusammenhang von (wissenschaftlichem) Können und Dürfen wird in diesem Figurentyp problematisiert.

Die Geschichte schließt damit, daß Luthor ins Gefängnis gebracht wird⁴²⁸.

Der Erzfeind tritt hier sehr deutlich auf als eine Verkörperung des Typus des »Mad Scientist« und der mit dieser Figur verknüpften Topoi. Als ein Archetypus des Mad Scientist kann zweifelsohne Mary Shelleys Klassiker der »Gothic Novel«, »Frankenstein, or the Modern Prometheus«, mündlich erzählt 1817 in einer privaten Literatenrunde und schriftlich erschienen 1818, gelten. In ihm sind die klassischen Topoi vertreten: Viktor Frankenstein ist genial; er rührt in seinen Versuchen an das Geheimnis des Lebens, d. h. an göttliche Bereiche; er überschreitet dazu die Grenzen der exakten Naturwissenschaft (d. h. die Grenzen des menschlich Wißbaren und menschlicher Erkenntnis Zustehenden) hinein in die alchimistische Spekulation, d. h. in Bereiche des Okkulten und Übernatürlichen; er überhebt sich schließlich durch die Schaffung künstlichen Lebens, d. h. durch die Usurpation göttlicher Schöpferkraft; und er bewegt sich so, besessen von seiner Idee, zwischen Genie und Wahnsinn. Mit geringen Variationen finden sich diese archetypischen Momente in beinahe allen »Mad Scientists« der Science-fiction-Literatur wieder. Stets sind mindestens die Momente der Besessenheit, der Gratwanderung zwischen Genie und Wahnsinn, der moralisch rücksichtslosen Durchführung eines Projekts und des Spiels mit Kräften, die über das menschliche Maß hinausgehen, in diesem Figurentypus vertreten.

Luthor nun wird als Wissenschaftler in die Geschichte eingeführt. Seine Kleidung und seine technifizierte Umgebung lassen ihn sofort als solchen erkennbar werden. Schon im dritten Panel des Vorspanns bezeichnet er sich als das »größte wissenschaftliche Genie aller Zeiten«⁴²⁹. Das Moment der Selbstüberhebung klingt darin bereits an.

Auch er spielt dann mit Kräften, die menschliche Dimensionen sprengen. Ähnlich Frankenstein, den er zitiert⁴³⁰, will er Leben schaffen, doch ist sein Projekt noch arroganter und gigantischer: »... ich wollte nicht nur einen Pseudomenschen erschaffen! Mein Ziel war grenzenlos... von kosmischer Größe und Gewalt!«⁴³¹ Das Material dazu holt er sich »von der eigentlichen Wiege des Universums«⁴³²; er greift gewissermaßen nach dem Ursprung alles Seienden. Aus der Mitte dieses Ursprungs bedient er sich mit »Partikeln galaktischer Materie«⁴³³, um daraus den Golem zu



Abb. 22

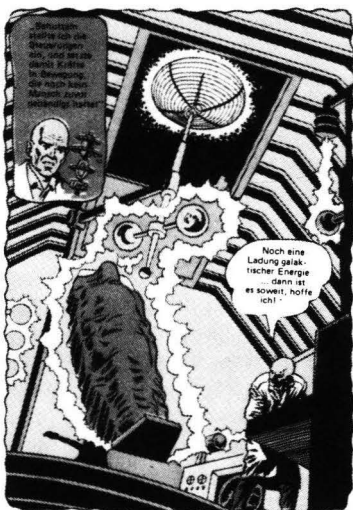


Abb. 23



Abb. 24



Abb. 25



Abb. 26

Abb. 22–26: Magie und Wissenschaft verbinden sich, wo der Mad scientist seine Selbstüberhebung inszeniert. Der nächtliche Himmel ist von Blitzen zerrissen, Frankenstein wird zitiert, und die Sterne werden einbezogen. Doch steht das Reich der Esoterik im Fadenkreuz des Computers: Im blitzenden Labor des Frankenstein der Gegenwart ist es die Technik, die die Allmacht göttlichen Schaffens verspricht.

formen, und usurpiert so göttliche Schöpferkraft. Die Geschichte freilich stellt dies in »säkularisierter« Form dar; sie denkt nicht mehr Gott als den Ursprung, sondern, an populär-wissenschaftlicher Vorstellung orientiert, eine Art Materiequelle, die »in einer irren Entfernung«⁴³⁴ räumlich faßbar ist. Die mit dieser Quelle benannte Urkraft des Universums versucht sich Luthor im Golem dienstbar zu machen: Dessen Kräfte werden als »grenzenlos wie der Kosmos«⁴³⁵ beschrieben und durch den sternensüßsamen Körper des künstlichen Wesens in ihrer Unendlichkeit versinnbildlicht. Luthor beansprucht so eine säkularisierte Form von Gottähnlichkeit und gottähnlicher Macht.

Analog Frankenstein enthält auch Luthors Schöpfungsakt das Moment alchimistischer Grenzüberschreitung. Dem klassischen Setting entsprechend findet er nachts statt – wie durch das Oberlicht des »Geheimlabors« Luthors erkennbar ist, herrscht draußen Dunkelheit, und der schwarze Himmel wird von Blitzen zerrissen. Die Natur ist in Aufruhr, so scheint es, und Luthors Tat ist damit in den charakteristischen Topos der Nacht als dem Hort aller tabubrechenden, lästerlichen Umtriebe verwiesen. Der Zeitpunkt ist astrologisch festgelegt, der Einfluß der Sterne scheint nötig: »...jetzt, solange die Sterne günstig stehen... jetzt heißt es handeln!«⁴³⁶ Auch die Gefährlichkeit der esoterischen Grenzüberschreitung wird genannt; wie der Zauberlehrling setzt Luthor »Kräfte in Bewegung, die noch kein Mensch zuvor gebändigt«⁴³⁷ hat. Doch setzt er diese Kräfte in Bewegung durch das »behutsame« Einstellen von maschinellen »Steuerungen«, und die »günstig stehenden Sterne« erscheinen im Fadenkreuz eines Computermonitors, den Luthor justiert⁴³⁸. Technik und Esoterik gehen eine eigentümliche Verbindung ein, und die Bereiche esoterischen Wissens scheinen fast eingeholt und kontrollierbar geworden zu sein durch technische Rationalität und Gerätschaft. Der moderne Frankenstein hat es dementsprechend nicht nötig, aus unheimlichen Tabuzonen wie Beinhäusern Knochen von Toten zu entwenden; er bewegt sich im blitzenden, hygienisch sauberen Labor und operiert, begabt mit der Macht neuzeitlich-naturwissenschaftlichen Wissens, mit »Partikeln galaktischer Materie«⁴³⁹.

Auch die Sprache selbst klingt klinisch sauber und technisch exakt, wie es von »der Wissenschaft« erwartet wird: Das »Experiment« tritt in seine »letzte ... Phase«, es muß mit »höchster

Präzision«⁴⁴⁰ ablaufen, »Steuerungen« werden dazu eingestellt, das Geschöpf ist ein »Andro-Wesen«⁴⁴¹, es entsteigt einer »Plastikhülle« und ist bereit für seine »Einsatzprogrammierung«⁴⁴², es ist »sorgfältig konstruiert« und hungert nach einer »hyperstellaren Energie«⁴⁴³. So wird also noch weitaus mehr als beim archetypischen Frankenstein die technisch orientierte Naturwissenschaft zum Ort und Mittel der Grenzüberschreitung. Sie ist es, die die Allmacht verspricht und herzustellen vorgibt.

Gemäß dem klassischen Verlauf einer solchen Geschichte der Grenzüberschreitung aber wird die Usurpation von Allmacht diskriminiert. Ihre moralische Unzulässigkeit wird von Beginn der Geschichte an vor Augen gestellt. Wenngleich die scheinbare Präzision des pseudowissenschaftlichen Jargons und die blitzende Sauberkeit und Ordnung der technischen Gerätschaft sowie der seriöse, Reinheit insinuiierende weiße Mantel des Wissenschaftlers Beherrschbarkeit und Integrität des Vorhabens vermitteln wollen, so werten doch das Setting im nächtlichen Labor, die alchimistische Beimischung und die bewußte, sprachlich geäußerte und bildlich veranschaulichte Parallele zur Frankenstein-Novelle das Geschehen in sich um. Durchschlagend ist diese Umwertung von Beginn der Geschichte an festgeschrieben. Denn sie setzt ein unmittelbar nach der Katastrophe, und auf diese zusteuernd wird das gesamte Geschehen in Rückblenden dargestellt. Von der Katastrophe aus erscheint das Tun des sich überhebenden Wissenschaftlers wie bei Frankenstein als unzulässige, frevelhafte Handlung, ein beinahe blasphemisches Verhalten, obwohl der Gott, der zu lästern wäre, aus der Geschichte ausgeklammert bleibt.

Reue und Entsetzen Luthors bestätigen diese Wertungsabsicht. Die »tote Welt«, sagt er, bleibe ein »ewiges Mahnmal« seiner »Untat«⁴⁴⁴. »Ewige Schande« laste nun auf ihm, ein »Leben grauer Hoffnungslosigkeit« liege vor ihm, eine »einsame Hölle«⁴⁴⁵. Jedes Hochhaus sei ein »Grabmal«, das ihn anklage⁴⁴⁶. Wie Frankenstein muß er am Ende erkennen, wohin ihn sein Frevel und seine Besessenheit geführt haben. Neu gegenüber den frühen Stories ist, daß die Bosheit Luthors – zugunsten einer Fixierung des Antagonismus Feind/Held als »reinem« Antagonismus – zurückgenommen ist. Das findet seinen Grund nicht zuletzt in der »Kehre« der 70er Jahre, in welcher die Aufnahme sozialkritischer und psychologischer Elemente (vgl. II 2c) auch zu einer »Vermenschlichung« der Superfeinde geführt hat. In den 80ern freilich erhält Luthor

wieder rein böse Charakterzüge, wie am Beispiel der weiter oben zitierten Trilogie sichtbar ist (siehe Anm. 404).

Die Besessenheit Luthors liegt jedoch nicht im faustischen Drang nach Erkenntnis. Sie liegt vielmehr im Streben nach absoluter Macht, die nun nicht mehr politische Macht (im Sinne der Weltherrschaft), sondern Macht über die Materie (im Sinne der Beherrschung der Kräfte des Kosmos), Streben nach absoluter Zerstörungskraft ist. Auch diese wiederum hat ihren Wert nicht an sich, sondern lediglich als Mittel der Vernichtung des Helden. Dieser ist sein »Urfeind«⁴⁴⁷, wie er sagt, und auf dessen Zerstörung zielt alle überhebende Aktion des »Mad Scientist«. Luthors Besessenheit liegt im Haß auf den Helden als solchen. Nirgends in der ganzen Geschichte wird ein anderes Motiv für den Angriff auf Superman genannt, als daß dieser der verhasste Urfeind sei⁴⁴⁸.

Dabei redet und reagiert Luthor höchst emotional. Er spricht pathetisch und rühmt sich (»das größte wissenschaftliche Genie aller Zeiten«⁴⁴⁹), spottet (über das Ethos des Helden: »Höchst lobenswert, Superman! Stets denkst du zuerst an die Sicherheit anderer...«⁴⁵⁰), schmäht und beschimpft (»Supermännlein«⁴⁵¹, »armer Narr«⁴⁵² etc.), droht (»Wenn ich mit dir fertig bin, kann man die Reste kaum noch vom Boden wegkratzen!«⁴⁵³), zerschlägt in ohnmächtiger Wut eine Statue Supermans⁴⁵⁴ und triumphiert (»Sieg! Sieg!«⁴⁵⁵). Er verhält sich so genau entgegengesetzt zu den Erfordernissen seiner Profession als Wissenschaftler, welche kühle Sachlichkeit verlangen würde. Haß und Emotionalität machen ihn unberechenbar. In einer anderen Geschichte aus den 70er Jahren⁴⁵⁶ wertet er dies entsprechend als »Schwäche«⁴⁵⁷ und überträgt seinen Haß, den er zuvor wiederum an einer Statue des Helden austobt, auf diesen. Superman hat sich daraufhin nicht mehr in der Hand; Luthors bloßes Erscheinen überschwemmt ihn mit »heißer Wut«⁴⁵⁸, und er verliert sogar als Clark Kent in der Berichterstattung im Fernsehen die Beherrschung (»Und der üble Lex Luthor hat somit SUPERMAN ausgetrickst... dieser gemeingefährliche Schurke muß zur Strecke gebracht und ausgemerzt werden... wie eine Ratte!«⁴⁵⁹ etc.). Emotionalität erscheint so beim Erzfeind in ihrer äußersten Negativform und wird als unberechenbare Größe, als reflexionsüberschwemmende Besessenheit figuriert. Sie kann nur, so sagt die Geschichte um den Golem, zur Selbstüberhebung und in die totale Katastrophe führen.

Der Held tritt als »counterpart« dazu auf. Er schafft die Rettung

und kann dies dank jener Eigenschaft, für die der Wissenschaftler eigentlich stünde: rationale, sachlich orientierte, emotionslose Reflexion. Während des gesamten, sich über sechs Seiten erstreckenden Kampfes spricht der Held kaum, beständig aber überdenkt er die Ereignisse. Er konstatiert die Stärke des Gegners⁴⁶⁰ und schätzt sie ab, folgert daraus die nächstliegende Aktion⁴⁶¹, analysiert die Wirkungen der jeweiligen Angriffe des Gegners (z. B. »Irgendwie zapft mir der Kerl die Lebenskraft ab...«⁴⁶²) und erschließt aus der Analyse des Verhaltens des Gegners dessen »schwachen Punkt«⁴⁶³ (»Es ist ... die seltsame Markierung auf seiner Stirn! Warum würde er sich sonst vor einem kleinen Schlag schützen, wenn ihn ein Superschlag völlig kalt läßt?«⁴⁶⁴). In einer Gedankenwolke über der Stirn des Helden erscheint dabei das Bild, das vor seinem geistigen Auge steht.

Doch auch die Konsequenzen seiner eigenen Verteidigung reflektiert er mit (»Wenn ich recht habe, wird ein Schlag an die Stirn ihn töten ... aber das kann eine Katastrophe auslösen! Eine Entladung dieser enormen Energie könnte die Erde total zerstören!«⁴⁶⁵), und er ersinnt blitzschnell einen Ausweg (»Ich benütze die Energiestrahlung des Golem, um meine Vibrationen zu verstärken ... und verlagere alles Leben auf eine andere Dimensionsebene«⁴⁶⁶). Sachliche, reaktive Intelligenz und emotionslose, analytische Reflexion erscheinen als die Lösung – und als hohe Werte. Sie versprechen die Beherrschung sogar der drohenden, absoluten Katastrophe und werden selbst (beinahe) zur Allmacht⁴⁶⁷. Die bedrohliche Überheblichkeit der Wissenschaft hebt sich so wieder auf; sie wird zur Frucht emotionaler Haltlosigkeit und des Hasses erklärt und die Bedrohung als durch Sachlichkeit und Reflexion abwendbar dargestellt. Die »Wissenschaft« in ihrer technisch-naturwissenschaftlichen Ausformung ist damit erneut in ihr Recht gesetzt; eventuell anklingende Kritik an den Möglichkeiten »der Wissenschaft« wird wieder entschärft.

Zusammenfassend läßt sich damit sagen: In der Gestalt Luthors stellt sich das Böse in einen mehr und mehr ausschließlichen Gegensatz zu Superman als der Verkörperung des Guten schlechthin; es etabliert sich ein Gegensatz an und für sich. Angriffe des Feindes richten sich zunehmend nur noch gegen den Helden, ohne daß ein anderes Motiv als das des Hasses genannt werden müßte.



Abb. 27: Die Kraft des Kosmos selbst sucht sich der Mad scientist untertan zu machen. Doch kein Gott wird mehr gedacht, der zu lästern wäre: Die technisch orientierte Naturwissenschaft ist der Ort der tabubrechenden Grenzüberschreitung.



Abb. 28

Abb. 28–29: Emotionalität gilt als negativ. Luthor hat seinen Haß auf Superman (Clark Kent) übertragen, der daraufhin bei einer TV-Berichterstattung jedes Maß verliert. Moral: Gefühle sind gefährlich, weil unbeherrschbar.



Abb. 29



Abb. 30: Im Gegensatz zur emotionalen Unbeherrschtheit des Mad scientist zeigt der Held eine weltrettend wirkende Reflexion und Sachlichkeit. Auch in der Hitze des Kampfes bedenkt er noch die Konsequenzen jeder Aktion. – Entsprechend der Tendenz einer »Vermenschlichung« der Supergegner in den 70ern ist Luthor am Ende erleichtert, daß seine überhebende Tat mißlang.

Die in den 50ern für diesen Haß noch gegebene Begründung: der Held habe den Aktionen des Feindes zu häufig im Weg gestanden, bestätigt die These; außer jenem stand dem Feind niemand im Weg.

Diese Entwicklung ist interpretierbar als eine Reinigung der Begriffe Gut und Böse von gesellschaftlichen Rückständen. Der Kampf zwischen Gut und Böse findet außerhalb der Gesellschaft statt und berührt diese nicht. Sie bleibt zusammen mit ihrer Wertstruktur unangetastet und vermag auch ihrerseits keinen Einfluß auf den Konflikt der beiden allmächtigen Prinzipien zu nehmen. Wo Polizei und Volk schon in den Geschichten um den skurrilen Verbrecher zu »watching bystanders« reduziert sind, wird dies nun auf die Spitze getrieben; der Feind kann – zwar per accident, aber dennoch – die ganze Welt vernichten, und nur der Held vermag sie zu retten. Verändert ist am Ende nichts; der Feind wird entmachtet, und die Welt kehrt zurück – in den status quo ante bellum. So geraten die übermächtige Bedrohung und ihre Beseitigung zu einer permanenten Bestätigung der bestehenden Verhältnisse; diese erscheinen als das Happy End, das Paradies des Anfangs und des Endes.

Das Böse in Gestalt des Erzfeindes aber tritt auf als »Mad Scientist«, d. h. als Wissenschaftler mit einer an Größenwahn grenzenden Selbstüberhebung. Der Feind sucht dabei nicht faustisch nach Erkenntnis, sondern will in den Besitz umfassender Zerstörungskraft durch technische Ausbeutung wissenschaftlicher Forschungsergebnisse gelangen. Um seine Ziele zu erreichen, erhebt er sich auch über alle Moralität. In den frühen Geschichten geschieht dies durch rücksichtslose Instrumentalisierung von Menschen und menschlichem Leben; in den 70er Jahren erfährt die Überhebung eine Einschränkung – die Vernichtung der Welt zumindest ist zwar mögliche Frucht des negativen Allmachtsstrebens, jedoch nicht beabsichtigt.

Als besonders gefährlich wird die emotionale Aufladung des »Mad Scientist« dargestellt. Sie steht den »eigentlichen« Anforderungen an »den Wissenschaftler« entgegen. Verläßlich erscheinen dagegen die Sachlichkeit und Reflektiertheit des Helden, der kühl wägt und analysiert. Er läßt sich begreifen als Inkarnation neuzeitlicher Rationalitätsorientierung.

c) *Das Böse als alltägliche Erscheinung: Die »soziale Kehre«*

»Invulnerability ... strength, speed ... all these things and many more ... combine to make SUPERMAN the most powerful being on earth! But there is another side to the MAN OF STEEL ... a dark side, hidden from both the crowds of admirers and the evil men who hate and fear him! – SUPERMAN BREAKS LOOSE!«⁴⁶⁸

Mit diesen Worten eröffnet im Januar 1972 die Nummer 233 von Superman. Sie verspricht grundlegende Neuerungen, und auf dem Titelblatt steht neben der normalen Seriennummer die Nummer 1, um den Neubeginn zu markieren.

Die Jahre ab 1971 sind Jahre der Lockerung des Comics Codes, der Umstellungen im Approach der Serien und der sozialkritischen Beimengungen. Das Geschäft mit den Superhelden bedarf eines frischen Winds; der Erfolg vieler Serien ist zurückgegangen oder zumindest in Gefahr, sich in Eintönigkeit totzulaufen⁴⁶⁹.

Was in der Supermanserie dann aber – gemäß dem Eröffnungsversprechen – »losbricht«, ist nicht so sehr eine Offenlegung seiner »dunklen Seite«, sondern eine Modernisierung des Settings, eine Reduktion der Kräfte des Helden, die Einführung von Fortsetzungsgeschichten nach dem Vorbild von Marvel-Comics und eine Aktualisierung der Themen durch sozialkritische »kicks«. Die Modernisierung des Settings besteht darin, daß man die Zeitung »Daily Planet«, für welche Superman als Clark Kent arbeitet, durch einen Medienkonzern aufkaufen läßt und daß Clark zum Fernsehreporter avanciert. Die im amerikanischen TV üblichen Unterbrechungen der Sendungen durch Werbung gereichen dabei dem Helden zum Segen; er benötigt sie von nun an dringend, um während einer Sendung ungesehen entkommen und seine Einsätze in aller Welt fliegen zu können. Die Kräfte des Helden werden dadurch reduziert, daß man ihm ein aus einem esoterischen Reich stammendes Double auf den Hals hetzt, das ihm Energie entzieht und nach einer Reihe von Geschichten mit exakt der Hälfte von Supermans Kräften für immer in diesem Reich wieder verschwindet. Die Kräftereduktion ist für die Serie dringend nötig geworden, um die Abenteuer des allzu mächtig geratenen Superman wieder spannend werden zu lassen. Mit dem Double verschwindet jedoch in Heft 240 auch die Spürbarkeit der Schwächung – halbe Flugkraft ist immer noch Flugkraft und reicht aus, um den Helden

in der Luft zu halten; in den 80ern hat er im gestärkten Amerika Ronald Reagans ohnehin alle Kräfte wieder zurückgewonnen.

Gravierend für die amerikanische Comic-Geschichte ist die Einführung sozialer Themen und sozialkritischer »kicks«. Amerika bevölkert sich in den 70ern nicht nur wieder in den Comics – ethnische Minderheiten, aufgrund des Comics Codes lange verdrängt, kehren in die Hefte zurück –, sondern es gestaltet sich auch realitätsnäher.

Verbrechen als tragische Verstrickung

Wenn Superman es bislang mit Verbrechern zu tun hatte, so handelte es sich entweder um »lichtscheue Elemente«, d. h. nicht bekehrbare Gangster, die es ausschließlich auf ihre persönliche Bereicherung abgesehen hatten, oder um skurrile Verbrecher, die in eine Art Wettstreit mit dem Helden traten. In beiden Fällen war der Verbrecher wesenhaft böse und nicht resozialisierbar; eine Problematisierung dieser beiden Typen schien nicht nötig. Entsprechend lag die Lösung der Geschichte im »jailing«, d. h. darin, sie ins Gefängnis zu bringen.

Anders dagegen in den 70ern. Eine der wichtigsten Geschichten dieser Jahre beginnt daher auch dort, wo die »alten« Geschichten endeten: mit dem »jailing« eines Verbrechers ⁴⁷⁰. Es handelt sich um eine Geschichte der aus der Superman-Serie im Zuge der Produktdifferenzierung hervorgegangenen Serie »Superboy« ⁴⁷¹.

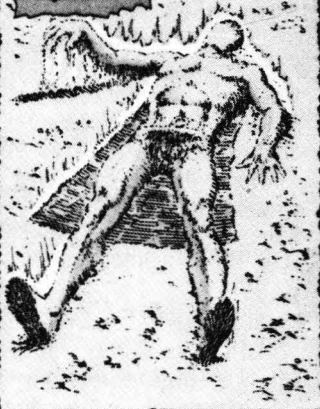
Der Text im Splash-panel kündigt an: »You, too, will get the shock of your life ... as Superboy uncovers a snakepit of human degradation ... a tragedy out of the headlines ... a drama which explodes into ... MUTINY OF THE DAMNED!«⁴⁷² Die Geschichte eröffnet damit, daß Superboy einen fliehenden Verbrecher fängt. Er fliegt ihn ins Gefängnis zurück. Die untere Bildzeile der ersten Seite aber zeigt bereits, daß ihn etwas anderes erwartet als üblich. Zwei nicht identifizierbare Gefangene auf dem Gefängnishof unterhalten sich: »SUPERBOY's got Rader! You'd think he'd give that poor devil a break!« – »And they call him GUARDIAN OF THE WEAK ... PROTECTOR OF THE HELPLESS! Who are they kidding?«⁴⁷³ Bald stellt sich heraus: Der Verbrecher war geflohen, um seine Frau zu besuchen. Von Superboy zurückgebracht, wird er zu einem Monat Bunker

NACHSPIEL

Während Clark
so grübelt,
brennt die
Sonne auf die
Wüste herab...
auf eine
Umrissgestalt
im Sand...



... und da, sie
bewegt sich...
langsam...



Ein Etwas, aus Fels
und Sand und reiner
Energie entstanden...
in der Form von
SUPERMAN...



... und es lebt! Wie
ein Nachtmahr stapft
das Ratselwesen
den fernen Bergen
zu...



... und zu
den Dörfern
und Städten
dahinter...



... langsam,
unaufhaltsam
ein
wandelnder
Schrecken...



ENDE

Abb. 31: Zu Beginn der 70er wird die Serie innoviert. Superman erhält ein Double, das ihn schwächt. Sandgeboren erhebt sich das Wesen, das aus einem esoterischen Reich stammt, am Ende der Geschichte des ersten Heftes.

verurteilt. Offensichtlich von labiler psychischer Konstitution, begeht der Verbrecher aus Verzweiflung Selbstmord. Superboys Versuch, einzugreifen, kommt zu spät. Die Gefangenen buhen den Helden daraufhin aus. Ein drohender Aufruhr wird von den bewaffneten Polizisten zunächst noch verhindert. Superboy geht mit gesenktem Kopf im Vordergrund davon, während hinter ihm tobende Gefangene zu sehen sind, die von einer Kette Polizisten zurückgehalten werden⁴⁷⁴. Der Held ist verunsichert: »That con was Deke Shane, a hardened criminal I sent here for armed robbery! I should be proud that his friends are booing me! So why do I somehow feel ASHAMED?«⁴⁷⁵

Auf der darauffolgenden Doppelseite setzt sich Superboy mit seiner Verunsicherung auseinander und lernt drei exemplarische Kriminelle kennen, die ihm eine neue Realität vor Augen stellen.

Der erste, Kimbro, ein Vietnamveteran, wurde für besondere Verdienste ausgezeichnet und trägt eine Tätowierung seiner Medaille auf dem Oberarm: »This tattoo is a copy of the Congressional Medal I won, fighting for my country!«⁴⁷⁶ Er enthüllt Superboy seine Lebensgeschichte: Im Krieg »a hero«, wurde er im »civilian life« nicht mehr gebraucht, fand keine Arbeit und suchte im Alkohol Vergessen. Dann besann er sich auf sein altes Gewerbe (»old trade«): »I HAD a skill ... USING A GUN.«⁴⁷⁷ Wegen Raubüberfalls kam er ins Gefängnis.

Der zweite, Fernandez, Puertoricaner, erzählt, wie er mit seiner Mutter zusammen in die Staaten kam, »lookin' for a better life«⁴⁷⁸. Doch die Unterkunft ist heruntergekommen und teuer. Ein Gespräch mit dem gewalttätigen Vermieter über die Schäden in der Wohnung endet böse; dieser wird handgreiflich und beleidigt den Einwanderer. Fernandez gerät in Wut und schlägt den Vermieter nieder, der jedoch unglücklich stürzt und an den Folgen seiner Verletzung stirbt. Fernandez erhält wegen Totschlags eine Strafe von zehn Jahren Gefängnis⁴⁷⁹.

Der dritte, Bart Spencer, ist Afrikaner. Er erzählt, daß er ganz unten angefangen habe und dort auch geblieben sei: »I shined Mr. Charly's shoes ... ran Mr. Charly's brands ... mopped Mr. Charly's floor ... for Nickels and Dimes!«⁴⁸⁰ Auch er geriet schließlich wegen eines Verbrechens ins Gefängnis, doch mußte er nach eigener Aussage dahin gar nicht erst kommen: »I didn't have to EARN my way in here! Man, I was BORN in prison ... the PRISON of my BLACK SKIN!«⁴⁸¹ Superboy ist betroffen. Er

will helfen und baut mit »Supergeschwindigkeit« das Modell eines neuen Gefängnisses: »It's a model of the new penitentiary I'll build IF the Commissioner approves! Schools, hospitals, library, gardens . . . it'll have everything!«⁴⁸² Doch der zuständige Senator verweigert die Genehmigung. Er argumentiert damit, daß »hartgesottene Verbrecher« schließlich kein »Erholungsheim« verdient hätten. Diese Ablehnung entfacht die ohnehin schwelende Aggression der Gefängnisinsassen zum aktiven Aufruhr und Widerstand. Ein Gefängnisaufstand wird organisiert. Superboy wird mit Kryptonit angegriffen, jener Substanz von seinem Heimatplaneten, deren Strahlen ihn schwächen. Es gelingt ihm freilich, der Falle zu entkommen. Die Geschichte endet unbestimmt: Der Aufstand wird niedergeschlagen, das Thema der Gefängnisreform jedoch weder abschlägig noch befürwortend weitergeführt.

Die Geschichte weist zwei zentrale Momente auf: Das erste liegt darin, daß sie da beginnt, wo die anderen Geschichten üblicherweise endeten: beim »jailing« eines Verbrechers. Das Aufbrechen der normalen Storystruktur setzt bereits auf der ersten Seite ein; der Verbrecher wird von seinen Mitgefangenen als »poor devil« apostrophiert. Zwei der ältesten Ehrentitel des Helden werden zitiert und kritisch gewertet: »guardian of the weak« und »protector of the helpless«⁴⁸³. Die Identität des Helden in ihrer gewohnten Form wird dadurch in Frage gestellt. Als »Schwache« und »Hilflose«, also als zu beschützende Subjekte, zeigen sich mit einem Mal jene, die der Held sonst mit gutem Gewissen verfolgt hat und *vor* welchen er die Gesellschaft schützen zu müssen vermeinte. Anstatt stolz zu sein, empfindet er Scham, und seine Rolle als Gesetzeshüter wird ihm zweifelhaft: Er scheint, obwohl Bewahrer von Recht und Ordnung, plötzlich ein Organ und Produzent der Ungerechtigkeit geworden zu sein. Sein Weltbild gerät ins Wanken; die Wirklichkeit hat ihr Gesicht geändert. Die Unbezweifelbarkeit des »jailing« bricht auf, der Held muß sich fragen, was einen Verbrecher eigentlich zum Verbrecher macht: »You, men . . . why, you're HEROIC! Why are you in a place like this? You don't LOOK like lawbreakers!«⁴⁸⁴ Die Antwort besteht in einer Gegenfrage: »Yeah? What DOES a lawbreaker look like?«⁴⁸⁵ Sie zwingt den Helden zur Reflexion. Was böse ist, ist nicht mehr klar und nicht mehr äußerlich (etwa physiognomisch oder durch die ungesetzliche

Handlung) eindeutig designiert. Fragend und reflektierend wird der Held vom beinahe mechanisch (re-)agierenden Exekutivorgan eigentlich erst zum moralischen Subjekt. Die Klarheit in der ethischen Orientierung, wie sie noch in der Origin story von 1948 durch alleinige Ausrichtung an positiven Gesetzesnormen versprochen schien, weicht auf zugunsten einer realitätsnäheren und humaneren Orientierung, die nicht mehr Sklave des Gesetzes, sondern sittliche Verpflichtung ist. Die ethische Ordnung der Welt verliert dadurch zwar ihre Eindeutigkeit, jedoch auch ihren Schwarz-Weiß-Charakter. In der Gegenfrage zu Superboys Frage zeigt sich das zweite zentrale Moment der Geschichte: Der Typus des Verbrechers hat sich grundlegend verändert. Er sieht aus – und so lautet die von Superboy nicht gegebene, aber von den nachfolgenden Panels visualisierte Antwort – wie jedermann. Sein Gesicht ist das Gesicht des Alltags. Anstatt mit wesensmäßig bösen »lichtscheuen Elementen« wird Superboy mit drei Lebensgeschichten konfrontiert. Der Verbrecher erscheint in der Gestalt eines von der Gesellschaft geschädigten und zerstörten Wesens. Er ist in der Lage zu verzweifeln, ja, sogar Selbstmord zu begehen. Verbrechen wird vom *rechtlichen* zum *sozialen*, der Umgang damit ein *moralisches* Problem. Ein Wesen mit einer Lebensgeschichte, gar einer tragischen, kann nicht mehr ohne weiteres weggeschlossen werden wie noch der ausdefinierte skurrile Verbrecher. Was böse ist, läßt sich nicht mehr in eine eindeutige Definition packen; die Charaktere werden schillernd und damit offener; das Gefängnis als Lösung der Frage nach Gut und Böse wird problematisch.

Superboys Antwort auf diese Problematisierung ist der Versuch einer Gefängnisreform. Der Held plädiert für eine Humanisierung des Strafvollzugs und der Haftbedingungen. Der Verbrecher, der unter dem Gesichtswinkel des Gesetzes ein strafwürdiges Subjekt ist, soll gewissermaßen in seinen Rechten und seiner auch durch gesetzwidriges Verhalten nicht diskriminierten Würde als Mensch Anerkennung finden (und möglicherweise Bedingungen, die ihm eine Überwindung seines Antagonismus zur Gesellschaft gestatten).

Die Reform wird in der Geschichte verhindert durch die Uneinsichtigkeit politischen Funktionärturns. Die Folgen dieser Uneinsichtigkeit sind Aufruhr und Aufstand. Der Aufstand aber erscheint auf dem Hintergrund der aufgebauten Problemlage nicht

einfach nur negativ; er wirkt im Gegenteil höchst verständlich, und sein Anliegen wird noch positiv dadurch unterstrichen, daß es das Projekt *des Helden* war, das vom zuständigen Senator abgelehnt wurde. Wenngleich die Einführung des »klassischen« Topos eines Angriffs auf den Helden mit Kryptonit einen »Plot-twist« darstellt, der von der Thematik der Gefängnisreform wegführt, so erfährt der Vorschlag einer Gefängnisreform durch das Gesamt der Geschichte doch eine überaus positive Wertung sowie die Haltung des Senators eine ausgesprochen kritische Würdigung. Angesichts der Bestimmung des Comics Codes: »Policemen, judges, government officials and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority«⁴⁸⁶ bezieht die Geschichte 1971 eine sich sehr weit vorwagende Position in einem außerhalb ihrer selbst liegenden Fragenkomplex. Der Aktualitätsbezug nämlich ist hoch: Die Diskussion um eine Humanisierung des Strafvollzugs wird von der Regierung Nixon mit dem Argument: »Keine Erholungsheime für Verbrecher«⁴⁸⁷ beantwortet; die USA verzeichnen darüber hinaus in den betreffenden Jahren über 300 Gefängnisaufläufe⁴⁸⁸. Ein solcher Aktualitätsbezug wird zudem noch als direkt angestrebter dargestellt durch den Eröffnungstext, der besagt, daß die Geschichte eine »tragedy out of the headlines«⁴⁸⁹ bieten wolle⁴⁹⁰. Die Auseinandersetzung von Gut und Böse wird hier zu einer Auseinandersetzung um Gut und Böse. Damit taucht auch die Frage nach der Resozialisierbarkeit des Bösen auf. Wenngleich dieses Thema in der geschilderten Geschichte noch nicht (explizit) durchgeführt wird, so erscheint der neugezeichnete Typus des Verbrechers doch nicht als ein auf seine Bosheit festgelegter.

Tatsächlich erweisen sich Verbrecher in den 70ern häufig als resozialisierbar. Dies zeigt etwa eine Geschichte aus demselben Jahr⁴⁹¹: Ein Entfesselungskünstler, der »tolle Rolf«, mit richtigem Namen Mace Larkin, ist in Wahrheit ein Verbrecher, der wegen Ausbruchs aus dem Gefängnis gesucht wird. Seine Lebensgeschichte wird knapp resümiert: »Er hat seinen Namen geändert, geheiratet ... Es heißt, seine Frau sei gestorben und habe ihm einen Sohn hinterlassen!«⁴⁹² Gangster, die das herausfinden, erpressen ihn und wollen ihn zwingen, als Ausbruchsspezialist ihrem Boß zur Flucht aus dem Gefängnis zu verhelfen. Tatsächlich scheint es zunächst so, als gehe Rolf darauf ein – er wird wegen eines Diebstahls von Superman verhaftet, ins Gefängnis gebracht

und flieht mit dem Verbrecherboß zusammen gemäß der Vereinbarung mit dessen Leuten. So gelangt er in ein Versteck, das von einer ganzen Reihe gesuchter Verbrecher als geheimer Aufenthaltsort benutzt wird. Dort entpuppt sich alles als List: Rolf hat, die Rollen mit Superman tauschend, mit der Polizei zusammengearbeitet, um durch den Scheinausbruch das besagte Versteck auffliegen zu lassen. Deutet sich in der Heirat Rolfs und seiner Vaterschaft an, daß er den Übertritt ins bürgerliche Leben nach seinem Ausbruch geschafft hat, so wird nun offenbar, daß seine Resozialisierung von Dauer ist. Trotz der Gefahr einer eventuellen Strafverfolgung wegen seines eigenen einstigen Ausbruchs hat Rolf sich entschlossen, mit der Polizei zusammenzuarbeiten und sich nicht mehr auf Verbrechen einzulassen. Zum Dank für die Mitwirkung an der Gefangennahme der sich verbergenden Verbrecher wird er daher am Schluß der Geschichte begnadigt.

Wenn in der analysierten Superboy-Geschichte das statische Zueinander von Gut und Böse in Bewegung kommt und die beiden Begriffe ihre Eindeutigkeit zugunsten einer größeren Differenziertheit verlieren, so verlieren sie in der vorstehend zitierten Geschichte um den »tollen Rolf« ihre Unwandelbarkeit. Das Böse erscheint nicht statisch und ewig, sondern veränderbar zum Guten; Resozialisierung stellt sich als möglich *und* dauerhaft dar. Die beiden zitierten Geschichten sind keine Einzelfälle. Sie sind Teil und Ausdruck einer neuen Periode der Comic-Geschichte, die zu Beginn der 70er einsetzt. Auch Batman, Supermans Kollege seit 1939, hat daran teil. Er, der in seiner Rolle als maskierter Detektiv noch mehr als Superman mit Verbrechern zu tun hat, trifft ebenfalls auf einen neuen Typus des Verbrechers, und auch seine Geschichten differenzieren sich: etwa, wenn er es mit Hausbesetzern zu tun hat, deren Anliegen der Held als berechtigt erkennen muß⁴⁹³, oder wenn er einen Verbrecher verfolgt, der einen Weihnachtsmann überfallen hat und sich nach einem drei Heftseiten in Anspruch nehmenden Kampf als verzweifelter Arbeitsloser mit kranker Tochter entpuppt⁴⁹⁴.

Ähnlich verhält es sich in den – schnell Berühmtheit erlangenden – Heften der Superheldenserie »Green Lantern« dieser Jahre⁴⁹⁵, die ebenfalls bei DC-National erscheinen. Dort entpuppt sich gar eine Bande jugendlicher Schläger und Straßenräuber als Gruppe verzweifelter Drogensüchtiger, die von den gesellschaftlichen Verhältnissen zugrunde gerichtet wurden. Einer von ihnen erweist

sich schließlich als der jugendliche »Side-kick« des Superhelden »Green Arrow«, dessen arrogante Integrität er nicht mehr zu ertragen vermochte⁴⁹⁶. Die genannten »Green Lantern«-Hefte stellen die Spitze der Entwicklung in den 70ern dar – sie haben die »soziale Kehre« zu ihrem Thema und exklusiven Inhalt erklärt und bringen in rascher Folge alle seit Mitte/Ende der 60er relevanten Themen in den USA zur Sprache: Von der Rassendiskriminierung über Umweltverschmutzung, Überbevölkerung, Drogensucht, Slumprobleme, Verdrängung der Indianer, der »Plastic society« bis zu der Auseinandersetzung um Spiro Agnew findet beinahe alles seine Bearbeitung und Reflexion in Gestalt einer Comic story.

Zusammenfassend kann festgestellt werden: Im Zusammenhang mit der Aufnahme sozialer Problemstellungen in die Superheldencomics der 70er Jahre wandeln sich das Bild des Verbrechers und die Darstellung des Bösen. Der Verbrecher, der zuvor als wesensmäßig böses, quasi-ontologisch festgelegtes Subjekt auftrat und einen statischen Begriff des Bösen veranschaulichte, erhält nun eine soziale Dimension und erweist sich als geschichtliches, gesellschaftlich verankertes Subjekt. Die Auseinandersetzung von Gut und Böse, die in den Geschichten um den skurrilen Verbrecher noch in der wettkampfhähnlichen Konfrontation von Gesetz und Anarchie lag, verschiebt sich zum Konflikt von Gesetz und Moralität. Das Gesetz, dessen Erfüllung moralisch richtiges Handeln nicht mehr zu garantieren vermag, erscheint unter dem Gesichtspunkt der Gerechtigkeit fragwürdig. Der Bereich der Sittlichkeit und des sittlich richtigen Verhaltens gerät in den Blick und wird als Problem anerkannt. Gleichzeitig klingt die Frage der Resozialisierbarkeit, d.h. der Wandlung des Bösen an. Ihre positive Beantwortung verdeutlicht, daß das Problem des Bösen als gesellschaftliches auch gesellschaftlich lösbar ist. Der Kampf zwischen Gut und Böse erhält mit der Einführung des neuen Verbrechertypus außerdem eine realweltliche Rückbindung. Mußten die Geschichten um den skurrilen Verbrecher, um ihren Wirklichkeitsbezug sichtbar werden zu lassen, erst als symbolische Travestien dekodiert werden, so ist die gesellschaftliche Relevanz der sozial orientierten Darstellung des Bösen bereits bei der einfachen Rezeption der Geschichten selbst erkennbar. Damit beginnen die Superheldencomics der 70er Jahre ihren reinen Unterhaltungscharakter zu überschreiten.

Nicht nur in der vielschichtig-differenzierten Gestalt des Verbrechers erscheint in den 70ern das Böse. Im Zeitraum der »sozialen Kehre« werden darüber hinaus nicht selten scheinbar sehr integre, alltagsweltlich begegnende Typen als dessen Verkörperung dargestellt. So sieht sich Superman etwa mit einem skrupellosen Pflanze konfrontiert, der um seines Profites willen die eingeborenen Arbeiter zwingen will, trotz eines drohenden Vulkanausbruchs die Pflanzungen nicht zu verlassen. Der Held droht dabei an den Grenzen des gesetzlich geschützten Privateigentums zu scheitern: Der Pflanze verweigert ihm, die Pflanzungen zu betreten und eine Evakuierung durchzuführen⁴⁹⁷. In anderen Geschichten muß sich Superman mit einem gewalttätigen Arbeitgeber und streikenden mexikanischen Arbeitern auseinandersetzen⁴⁹⁸, mit einem prestigebesessenen Bürgermeister, der ein ganzes Slumdorf inklusive seiner Bewohner beseitigen will, kämpfen⁴⁹⁹ oder gar mit einem geldgierigen Bankier ringen, der die Wirtschaft der USA durch riesige Mengen Falschgeld zu untergraben droht, um seiner kapitalistischen Leidenschaft des »Sammelns« von Hotelkonzernen, Ölgesellschaften und ähnlichem frönen zu können⁵⁰⁰ etc.

In diesen Geschichten versucht sich die Darstellung des Bösen der Vielschichtigkeit seiner realen Erscheinungsform außerhalb der Welt der Comics zu nähern. Fast immer verknüpft sich diese Darstellung mit einer realistischen sozialen Problemstellung. Strukturelle Implikationen treten dabei in den Blick. Exemplarisch soll dies im folgenden an einer Geschichte von 1970, also einer sehr frühen Geschichte der »sozialen Kehre«, dargestellt werden. Es geht um die Problematik von Mietwucher; durch Slumunruhen, die spätestens seit den Unruhen vom 12.–15. Juli 1966 in Chicago keine unbekannte Größe mehr waren, wurde diese Problematik einer breiteren Öffentlichkeit bewußt, was schließlich auch zur Behandlung dieser Thematik in den Comics führte.

Die Geschichte entstammt der Serie »Superman's Friend Jimmy Olsen«. Jimmy Olsen, der ursprünglich als Randfigur, nämlich als Botenjunge beim »Daily Planet«, jener Zeitung, für die Superman als Clark Kent arbeitet, in den Heften der 30er Jahre auftaucht, ist durch die Rundfunkserie zu einer eigenen Figur geworden. Er hatte dort eine teichoskopische Funktion, d. h. er beschrieb den Zuhörern Supermans Taten, und er diente dem Helden als Dialogpart-



Abb. 32



Abb. 33



Abb. 34

Abb. 32-35: Die 70er bringen dem Helden neue Gegner: Superman muß sich mit kapitalistischer Sammel Leidenschaft auseinandersetzen, droht an den Grenzen des Privateigentums zu scheitern, als ihm ein skrupelloser Pflanze die Evakuierung eingeborener Arbeiter trotz eines drohenden Vulkanausbruchs untersagt, und kommt nicht umhin, Stellung in der Auseinandersetzung zwischen streikenden mexikanischen Arbeitern und ihrem Arbeitgeber zu beziehen. Batman muß nach einem längeren Kampf mit einem Räuber erkennen, daß der vermeintlich durch und durch verderbte Kriminelle ein von Sorgen um seine kranke Tochter geplagtes Individuum ist. Unumstößliche (Serien-)Weltbilder geraten ins Wanken.



Abb. 35

ner⁵⁰¹. In der Folge erhielt er auch in den Comics eine stärker gewichtete Rolle. Die Produktdifferenzierung führte schließlich zu Geschichten, die Jimmy Olsen (der inzwischen vom »boy« zum »young man« gealtert war) in den Mittelpunkt stellten und zunächst in »Action Comics« erschienen; später erhielt Jimmy Olsen seine eigene Serie, in der er zusammen mit Superman Abenteuer erlebte.

Die vorliegende Geschichte setzt in den »Elendsvierteln in Metropolis«⁵⁰² ein. Ein vorausgreifendes Splash-panel zeigt im Hintergrund Superman und Jimmy, die durch eine Slumstraße gehen. Superman warnt seinen Freund, der offensichtlich beabsichtigt, eine Reportage über die Slums zu schreiben: »Gib acht, Jimmy! In dieser Gegend treiben sich Leute herum, denen es nicht paßt, daß du deine Eindrücke veröffentlichst!«⁵⁰³ Zwei bewaffnete »dunkle Gestalten«, die sich im Mittelgrund hinter einer Mauerecke verbergen, bestätigen durch ihre Gedanken Supermans Warnung: »Sobald Superman geht, schnappen wir Olsen!«⁵⁰⁴ Im Vordergrund stehen Mülltonnen, in denen sich zwei Ratten tummeln, Symbol für Unrat und Schmutz, das einerseits eine visuelle Parallele zu Jimmys Gedanken darstellt: »Was Bruchmühlen [gemeint sind die Wohnhäuser] angeht, so möchte ich die ganze Gegend als Schuttplatz bezeichnen«⁵⁰⁵, andererseits den Eröffnungstext parallelisiert: »Als Berichterstatter Jimmy Olsen sich auf den Weg macht, um das Leben in den Elendsvierteln in Metropolis unter die Lupe zu nehmen, ist er darauf gefaßt, baufällige Wohnhäuser, Armut und seuchenübertragendes Ungeziefer anzutreffen. Er ahnt nicht, daß er sich dabei mit einem zweibeinigen Ungeziefer messen muß..., d. h. mit dem Mann, der für die grauerregenden Zustände in diesem Elendsviertel verantwortlich ist. Besagter Mann ist nämlich... DER HEIMLICHE BLUTSAUGER VON METROPOLIS!«⁵⁰⁶

Auf zweieindrittel Seiten werden diese Zustände dann vorgeführt. Jimmy lernt bei der Besichtigung eines baufälligen Hauses ein junges Mädchen, Terry, kennen, das ihn durch das Viertel führt. Terry zeigt ihm die Baufälligkeit der Häuser, die allorts anzutreffenden Ratten, die heruntergekommenen, oft ungeheizten Wohnungen und die streunenden Hunde und Katzen, welche die Höfe bevölkern. Der zuständige Vermieter, das »Immobilienbüro Bond«, verweigert die nötigen Reparaturen, obwohl deren Dringlichkeit mehr als augenfällig ist: In der Wohnung einer



Abb. 36: Die »soziale Kehre« der 70er: Das Elend wird Titel.

afrikanischen Mieterin etwa sorgen undichte Leitungen für einen ständigen Wasserfluß von der Decke herab⁵⁰⁷. Die Mieter werden durch ökonomischen Druck am Wohnungswechsel gehindert: Drei Monatsmieten müssen im voraus bezahlt werden und werden beim Auszug vom Vermieter einbehalten. Jimmy schreibt einen Artikel und will dadurch die Gebäudesanierung erzwingen.

Noch während die Korrekturfahnen gelesen werden, bekommt Jimmy selbst die Möglichkeit ökonomischen Drucks zu spüren: Die »beiden wichtigsten Inserenten«⁵⁰⁸ der Zeitung drohen, ihre Inserate zurückzuziehen, falls der Artikel veröffentlicht wird. Chefredakteur Perry White sieht sich außerstande, das Risiko einzugehen – »Ich muß die Interessen meiner Zeitung wahren«⁵⁰⁹ –, stellt Jimmy aber frei, damit dieser eigenständig weiterarbeiten kann.

Jimmy will den Mietwucherer entlarven und ein Buch über die Wohnverhältnisse schreiben. Zu diesem Zweck zieht er selbst in eine Slumwohnung und macht am eigenen Leib Erfahrungen mit den dortigen Verhältnissen. Doch nicht nur dies – der Hausverwalter entdeckt sein Manuskript und benachrichtigt »Mr. Presse«, den mysteriösen Inhaber des Immobilienbüros. Drei Handlanger des Mr. Presse, in Aussehen und Diktion (»Das ist der Rotfuchs, den uns der Boß anbefahl«⁵¹⁰) als Ganoven designiert, schlagen Jimmy nieder und entführen ihn. Sie bringen ihn zu Mr. Presse. Dieser bedroht Jimmy, läßt ihn kahl scheren und wieder auf freien Fuß setzen. Manuskript und Schreibmaschine wurden von Mr. Presses Helfershelfern zerstört. Die Drohung, die im Hintergrund steht, wird von Terry verbalisiert: »Mach Schluß, Jimmy, – ehe sie dich umbringen!«⁵¹¹ Jimmy aber hat durch die Nummer eines Gaszählers im Keller des Hauses von Mr. Presse dessen wahre Identität herausgefunden. Anläßlich eines Gartenfestes des Mietwucherers veranstaltet er dann einen Demonstrationszug der Mieter und entlarvt diesen vor all seinen Gästen: »Mietwucherer ›PRESSE‹ ist Mr. Maxwell, der ›Menschenfreund‹!«⁵¹² Maxwell droht zunächst mit der Polizei, dann versucht er, Jimmy zu einem »außergerichtlich[en]« »Arrangement«⁵¹³ zu bewegen und schließlich alles abzustreiten. Doch Jimmy ist in der Lage zu beweisen, daß Maxwell ihn gekidnappt und gefangengehalten hat. Von Superman wird der Wucherer zur Polizei gebracht. Die Geschichte endet damit, daß Superman eine umfangreiche Renovierung des Slums vornimmt.

Auch diese Geschichte bemüht sich um einen hohen Realbezug. Ohne Beschönigungsversuch macht sie die Existenz von Mietwucher zum Thema, spricht den ökonomischen Druck an, unter den Mieter gesetzt werden, und zeigt die Abhängigkeit der »freien« Presse von ihren Inserenten. Gut und Böse sind sehr wirklichkeitsorientiert verteilt; sie erscheinen nicht in Form von Konstruktion wie dem skurrilen Verbrecher oder dem Erzfeind, sondern in Gestalt des Reporters Olsen und der Bewohner der Elendsviertel auf der einen und des Mietwucherers und seiner Helfershelfer auf der anderen Seite – sie sind gewissermaßen »aus dem Leben gegriffen«.

Freilich wird auch hier eine gewisse Typisierung vorgenommen. So begegnen die Bewohner des Slums durchgängig als freundliche und hilfsbereite Menschen. Terry, die Jimmy herumführt, zeigt sich humorvoll und lebendig, versucht Jimmy zu helfen (etwa als er kahlgeschoren wird: sie besorgt ihm eine Perücke) und engagiert sich mit ihm zusammen für die anderen; einige Jugendliche kaufen für einen Mitbewohner ein, der sich ein Bein gebrochen hat; auf den Straßen und Höfen finden sich zwar streunende Hunde, Ratten und Müll, jedoch keine »Street gangs« oder Obdachlose. Die Bewohner des Slums leben im Elend – der kranke Mr. Collins muß sich gar mit Zeitungen im Bett zudecken –, doch scheint dieses Elend niemanden aus der Bahn zu werfen. Es wirkt moralisch »sauber«, gereinigt von Zeichen psychischen Zerfalls. Der Zerfall vielmehr bleibt äußerlich und ist nur sichtbar an Häusern und Gegenständen. Die Slumbewohner werden als ordentliche Bürger vorgeführt, die ein ebenso ordentliches Leben führen und sich von wohl(an)ständigen Bürgern nur dadurch unterscheiden, daß ihr Lebensstandard aller Gerechtigkeit Hohn spricht. Die Geschichte bemüht sich zweifelsohne, durch diese Typisierung von vorneherein die gedankliche Konnexion: Elend – Slum – Asozialität – Verbrechen zu durchbrechen und dadurch gängigen Vorurteilen entgegenzuwirken, tut dies aber mit der Konsequenz, daß psychosoziale Auswirkungen eines Lebens im Slum ausgeblendet werden.

Als das Böse tritt der Mietwucherer auf. Er kommt sehr spät ins Bild (erst auf Seite 11) und handelt stets durch Mittelsmänner. Er ist reich, skrupellos und ausbeuterisch; er arbeitet mit zwielichtigen Existenzen zusammen. Visuell wird er typisiert als fettleibig und als Zigarrenraucher; beides steht für Wohlstand. Er bewohnt



Abb. 37



Abb. 38

Abb. 37–39: Das Elend kommt ins Bild, doch bleibt es in dieser frühen Geschichte der »sozialen Kehre« noch »sauber«: Die Slumbewohner sind ordentliche Bürger, hilfsbereit und freundlich die Jugendlichen. Asozialität und Kriminalität bleiben ausgeblendet. Psychosoziale Folgen des Lebens im Slum werden hier noch übergangen. Mietwucher aber wird beim Namen genannt und die Ohnmacht gegenüber gesetzestreuem Unrecht thematisiert.

Abb. 39

eine Villa und gehört zur »feineren Gesellschaft«.

Zuerst erscheint das Böse anonym auf der Bühne, nämlich als Büro: »Immobilienbüro Bond«. Dann erweist es sich als verzweigt und in vielen Stufen verborgen: Ein anonym bleibender Herr verständigt einen »Boß« von Jimmys Weg durch den Slum⁵¹⁴; daraufhin treten ebenfalls ungenannt bleibende »Anzeigenkunden« auf den Plan und verhindern den Abdruck der Reportage⁵¹⁵; später manifestiert es sich in der Gestalt eines Hausverwalters (unrasiert, hemdsärmelig, mit Zigarrenstummel), der Jimmys Manuskript findet⁵¹⁶; dies ruft drei ganovenähnliche Handlanger auf die Bildfläche⁵¹⁷. Erst als all diese Stufen durchlaufen sind, wird das Böse als Person sicht- und greifbar⁵¹⁸, und erst nachdem es als Person erkannt und entlarvt ist, kann etwas dagegen unternommen werden.

So wird durch die Geschichte das Böse, zunächst als Ohnmacht verursachende, anonyme Struktur eingeführt, zunehmend auf den bösen Willen eines einzelnen hin individualisiert. Das Slumproblem, das den Rahmen der Geschichte bildet, *bleibt* Rahmen; Thema ist der Mietwucher, und als verantwortlich zeigt sich ein mächtiger (weil reicher), übelwollender einzelner. Verspricht die Andeutung des Slumproblems durch das Setting der Geschichte den Beginn einer Auseinandersetzung mit einem weitausgreifenden, gesellschaftlich-strukturellen Problem, so findet statt dessen die Behandlung eines Einzelproblems (mit seinen strukturellen Momenten) statt. Nur auf dieser Ebene ist es möglich, die Geschichte einer Lösung zuzuführen.

Ein weiteres Moment verhilft zur Klärung: Der Wucherer arbeitet mit Kriminellen zusammen, wie die Visualisierung seiner Helfer nahelegt, und er kriminalisiert sich explizit durch das Kidnapping Olsens. Die Kriminalisierung erst ermöglicht das Vorgehen gegen den Mietwucherer. So tritt auch die Unangreifbarkeit ungerechten sozialen Verhaltens kurz in den Blick – »Jedenfalls kannst du mir kein gesetzwidriges Verhalten nachweisen!«⁵¹⁹, versucht Maxwell, zwar sichtlich entnervt durch die Entlarvung vor seinen Gästen, aber noch nicht am Ende, zu insistieren, und allein das Entführungsverbrechen bricht seine Macht.

Die Geschichte zeigt sich zwar nicht in der Lage, das Slumproblem als ein übergeordnetes, gesellschaftlich-strukturelles Problem abzuhandeln, sie ist aber dennoch fähig, ein Einzelproblem dieses Gesamtkomplexes herauszugreifen und durchzuführen, ja



Abb. 40: Das Böse schlägt anonym zu – über Mittelsmänner. »Anzeigenkunden« setzen die Zeitung unter Druck; Jimmys Artikel darf nicht erscheinen. Die Presse wird in ihrer ökonomischen Abhängigkeit dargestellt.



Abb. 41: Nach vielen Stufen erst wird das Böse personell greifbar. Der Mietwucherer bedient sich dabei illegaler Mittel; allein der kriminelle Akt ermöglicht später ein Vorgehen gegen ihn.

sogar einige seiner strukturellen Implikate (Macht über die Presse aufgrund wirtschaftlicher Verflechtung, Macht durch Entpersonalisierung in der Büroverwaltung und Unangreifbarkeit in »legaler« Ausbeutung) vor Augen zu stellen.

Weiterhin macht die Geschichte Möglichkeiten der Selbstorganisation und der Inanspruchnahme demokratischer Rechte deutlich. Zunächst wird Öffentlichkeit als demokratisches Mittel der Auseinandersetzung und der Erlangung von Gerechtigkeit gezeigt: Die Presse wird zwar als wirtschaftlich abhängig dargestellt, doch muß ihre Macht ernst genommen werden, wie der Versuch, Olsens Veröffentlichung durch Erpressung zu verhindern, veranschaulicht. Analoges gilt für Jimmys Vorhaben, ein Buch zu schreiben – das Offenlegen von Unrecht schon verspricht den Erfolg der Besserung. Sodann führt die Geschichte die Möglichkeit und Wirksamkeit der Selbstorganisation in Gestalt von Jimmys Demonstrationszug vor. Diese wird als legitimes demokratisches Mittel dargestellt – nicht ganz selbstverständlich in den Comics der unmittelbar auf die Studentenrevolution folgenden Jahre. Ein wenig euphemistisch mag vielleicht wirken, daß »Mr. Presse« seine Identität als Mietwucherer hinter der Maske des Wohltäters zu verbergen genötigt ist. Die Ungerechtigkeit erscheint so als etwas gesellschaftlich nicht Geduldetes und daher zu Verbergendes, obwohl die Praxis des »Mr. Presse« (wie etwa: ungebührliche Verzögerung von notwendigen Reparaturen, Vorkasse von drei Monatsmieten) in Wirklichkeit weder unüblich noch mit sofortiger gesellschaftlicher Ächtung belegt ist. Festzuhalten aber bleibt, daß mit der Inanspruchnahme von Öffentlichkeit und Demonstrationsrecht das »Volk« selbst es ist, das Aktivität entfaltet und dabei Erfolg hat. Der Superheld tritt an den Rand des Geschehens; er hat lediglich die Funktion, Küchenschaben (!) zu beseitigen⁵²⁰ und am Ende der Geschichte als Exekutivorgan Maxwell und seine Helfer zur Polizei zu bringen⁵²¹, was jeder Kriminalbeamte ebenso hätte tun können. Auch das Sanierungsprogramm, das er am Schluß durchführt, hätte eine Baufirma erledigen können. Der Held ist überflüssig dort, wo das Volk sich als mündig erweist und seine Geschicke selbst in die Hand nimmt – möglicherweise auch ein Grund dafür, daß diese Geschichte nur in der Jimmy-Olsen-Serie erscheinen konnte und nicht in Supermans eigener Serie.

Der Held weiß sogar um seine Überflüssigkeit. Als Jimmy ihn bittet, ihm bei der Auffindung des Wucherers zu helfen, lehnt



Abb. 42: Wo das Volk selbst aktiv wird, bleibt dem Helden nur ein Gastauftritt. Allenfalls ist er noch nützlich für die Beseitigung von Kuchenschaben; deutlicher als hier können die Comics der »sozialen Kehre« kaum demonstrieren, was letzte Konsequenz der Selbstorganisation der Bürger wäre: die Überflüssigkeit der Helden.

Superman ab. Unmißverständlich gibt er zu verstehen, daß dies Jimmys eigene Sache sei: »Du hast dir diese Suppe selbst eingebrockt, nun mußt du sie auch auslöffeln!«⁵²² Eine andere Geschichte macht die Überflüssigkeit des Helden selbst zum Thema: Er kommt nicht umhin zu vermuten, daß sein Handeln die Mündigwerdung der Menschen behindert⁵²³. »Seit Jahren hab' ich den großen Bruder für die Menschheit gespielt! War das falsch? Verläßt sie sich zu sehr . . . zu oft auf mich?«⁵²⁴ fragt er sich und muß dann sehen, daß es sich in der Tat so verhält. Das hat zur Folge, daß der Held sich schließlich selbst für überflüssig erklärt und zur Selbsthilfe aufruft: »Ihr braucht gar keinen Superman . . . sondern vielmehr den Super-Willen, euer Schicksal selbst in die Hand zu nehmen!«⁵²⁵ (Freilich hätte die konsequente Fortschreibung dieser Entwicklung auf Dauer nicht nur die Suspendierung Supermans, sondern auch seiner Serie zur Folge und muß so wohl schon aus kommerziellen Erwägungen wieder zurückgezogen werden. Tatsächlich sind die Selbstzweifel des Helden nicht von Dauer. In der zweiten Hälfte der 70er findet er zu neuem Selbstbewußtsein.)

Zusammenfassend läßt sich feststellen: In den Comics der »sozialen Kehre« erscheint das Böse nicht nur in Gestalt eines menschlich gewordenen Verbrechers, der als gesellschaftlich (mit)produziertes, unter Umständen auch tragisches Individuum auftritt, sondern auch in Gestalt des wohlbeleumundeten, alltagsweltlich begegnenden Bürgers sowie als real greifbare Ungerechtigkeit und unsoziales Verhalten. Dieses Böse wird auch hier als gesellschaftlich überwindbare Größe dargestellt; Aktivität des Volkes und Selbstorganisation des einzelnen durch Inanspruchnahme demokratischer Rechte zeigen sich als erfolgreich. Der Held wird dabei weitgehend überflüssig; er hat beinahe nur als Exekutivorgan eine Funktion.

So erweisen sich die Superheldencomics der 70er offen für gesellschaftlich-soziale Problemstellungen und scheuen sich nicht, dabei auch Stellung zu beziehen. Obgleich sie nur bedingt in der Lage sind, strukturelle Probleme als strukturell verursachte anzugehen, und obgleich sie zur Individualisierung auf den bösen Willen des einzelnen hin neigen, werden die strukturellen Implikate des Unrechts nicht völlig ausgeklammert.

Die »soziale Kehre« kann im Zusammenhang mit gesellschaftlichen Entwicklungen einerseits und der Lockerung des Comics



Abb. 43



Abb. 44

Abb. 45

Abb. 43-45: Doch wo das Volk selbst aktiv wird und der Held nur noch gegen Naturkatastrophen und Ungeziefer zu Feld ziehen kann, bleibt die Identitätskrise nicht aus. Von Selbstzweifeln gequält muß Superman sich eingestehen, daß sein Handeln antiemanzipative Wirkung gezeitigt hat: Mündig wurden nicht jene, denen durch Fürsorge die Eigenanstrengung ersetzt schien.

Codes andererseits gesehen werden. Die seit Mitte der 60er Jahre drückenden Probleme der amerikanischen Gesellschaft – Slumunruhen, Bürgerrechtsbewegung, Vietnamkrieg etc. – sind zu Beginn der 70er Jahre in solchem Maß ins öffentliche Bewußtsein gelangt, daß sich auch ein Unterhaltungsmedium wie die Superheldencomics ihrer Thematisierung nicht mehr völlig verschließen kann.

d) Das Böse als politische Größe

Die Sphäre des Politischen ist nie gänzlich abwesend in den Superheldencomics. Wie unter II 1 gezeigt, dienen sie im Zweiten Weltkrieg der expliziten Propaganda, wobei sie auch nicht davor zurückschrecken, feindliche Mächte anzugreifen und feindliche Politiker ins Bild zu bringen. Superman packt Hirohito und Hitler am Kragen und schüttelt Goebbels durch; Captain America (von der Konkurrenz) versetzt auf dem Titelblatt seines ersten Heftes Hitler einen kraftvollen Kinnhaken⁵²⁶; zur Zeit McCarthys sorgt der Kalte Krieg für ein Klima, in dem politische Stellungnahmen gedeihen. Captain America wird anläßlich dieser Gelegenheit ein Revival als »Commie smasher« zuteil⁵²⁷; in den 60ern kämpfen die Helden mitunter in präsidentialem Auftrag gegen Revolutionäre, die in Physiognomie und Uniform stark den kubanischen gleichen, obwohl Kuba nie ausdrücklich genannt wird.

Gleichwohl sind die 50er und 60er als Blütejahre des Codes sehr sparsam mit der Darstellung eigener, nämlich amerikanischer Politiker und in der kritischen Auseinandersetzung mit amerikanischer Politik. Politiker kommen kaum ins Bild, lediglich der Präsident erscheint mitunter, jedoch nur in seiner Funktion als Amtsträger. Unkenntlich, da meist im Halbschatten stehend, erteilt er dann dem Helden einen Auftrag oder bedankt sich für dessen Ausführung »im Namen des amerikanischen Volkes«. Diese Zurückhaltung ist zweifellos eine Frucht des Codes. Es sind wiederum die 70er, die die Sphäre des Politischen selbst thematisieren, also mehr tun, als nur »political issues« (d. h. vor allem: die aktuelle außenpolitische Haltung der USA) in leichter Travestie fortzuschreiben. Gut und Böse erscheinen als politische Kategorien und politische Größen. Dem soll im folgenden genauer nachgegangen werden.

Während Marvel Comics durchaus auch einmal Richard Nixon⁵²⁸ oder Henry Kissinger⁵²⁹ auftreten läßt, ist man bei DC-National sogar in den 70er Jahren vorsichtiger. Zwar scheuen sich Denny O'Neil und Neal Adams nicht, in der berühmt gewordenen sozialkritischen Phase von »Green Lantern« Spiro Agnew ein ganzes Heft zu widmen, in welchem er in der Travestie eines Ordnungsfetischisten in einem Schülerheim auftreten und seine Parolen äußern darf⁵³⁰, doch bleiben Politiker ansonsten zumeist fiktive Gestalten. Das hindert freilich nicht, Realbezüge zu etablieren und Typisierungen vorzunehmen. Gut und Böse werden durch den Einbezug der politischen Sphäre nochmals differenziert und verwandelt. Das zeigt etwa eine Geschichte der 70er, die sich um die Auseinandersetzung zwischen einem Lokalpolitiker mit Superboy um ein Slumdorf dreht⁵³¹.

Die Geschichte wird damit eröffnet, daß Superboy auf dem Flug nach »Smallville« (seiner Heimat-Kleinstadt) in einer analogen Kleinstadt namens »Fairdale« beobachtet, wie ein Herr in grünem Anzug und mehrere Bauarbeiter mit einer Planierraupe einen alten Mann vertreiben wollen, der seinen Blumenstand zu verteidigen sucht. Superboy greift ein und zerschlägt die Planierraupe⁵³². Doch der Herr im Anzug entpuppt sich als Bürgermeister Mason von Fairdale und die Räumung des Blumenstandes als eine städtische Angelegenheit. Superboy muß sich beugen und schafft den Blumenstand zusammen mit seinem Besitzer Casey vor die Stadt. Dort freilich hat dieser keine Verkaufsmöglichkeiten für seine Blumen, und so kündigt er an, nach »Hungerhill« zu gehen, einer nicht weit entfernten Ansammlung von heruntergekommen wirkenden Häusern. Nicht lange danach wird das Auto eines Trödesammlers von einer Polizeistreife vor die Stadt gebracht; auch dieser wird »ausgewiesen«. Superboy bringt ihn auf seinen Wunsch hin zusammen mit seinem alten Wagen nach Hungerhill.

Die so genannte Ansammlung von Häusern scheint ein Slum zu sein. Sie entpuppt sich jedoch als kleines Dorf, deren Bewohner vorwiegend Handwerk treiben⁵³³. Superboy trifft dort seinen Jugendfreund, Pete Ross, der erzählt, wie er mit seinen Eltern nach dem Bankrott seines Vaters hierherzog, daß seine Familie sich nun vom Handwerk ernähre und allmählich ihre Schulden abbezahle;

auf einer Führung stellt er Superboy das Dorf vor. Eine doppelte Charakterisierung wird dabei gegeben: Für Pete ist Hungerhill eine »Kolonie von Verfemten«, ein Zufluchtsort für alle »Versager, Außenseiter und Spinner«, unter denen er und seine Familie sich jedoch wohlfühlen – »Hier gefällt's uns ...«⁵³⁴. Superboy dagegen sieht darin einen Traditionserhalt: »Mann, Pete ...! Hier werden ja die alten Handwerke am Leben erhalten!«⁵³⁵

Für den Bürgermeister von Fairdale freilich ist Hungerhill nur ein »Slum«⁵³⁶, ein Schandfleck, der eine bevorstehende Hundertjahrfeier Fairdales (»100 Jahre Fortschritt und Wohlstand«⁵³⁷ schreibt das Ankündigungsschild fest) stören könnte. Die Exekutive, dargestellt durch Polizisten, die den Bürgermeister ständig begleiten, betrachtet die Bewohner Hungerhills als »Gesindel«, »Strolche« und »Tagediebe«⁵³⁸. Unterstützt von einem Gemeinderatsbeschluß, will der Bürgermeister Hungerhill abreißen lassen (»Hier wird eine neue Straße gebaut!«⁵³⁹) und fordert die Bewohner zur Räumung binnen 24 Stunden auf. Superboy tritt dem Bürgermeister entgegen und verlangt ein Gerichtsurteil, doch geht dieser darauf nicht ein (»Gericht, pah! Das dauert viel zu lange!«⁵⁴⁰) und läßt Hungerhill von Wasser-, Gas- und Stromversorgung abschneiden. Superboy gräbt einen Wallgraben, um die Planierraupen fernzuhalten. Der Belagerungszustand scheint für einige Zeit durchzuhalten zu sein, da die Bewohner Hungerhills aufgrund ihres Traditionsbewußtseins über Vorräte (»Nur gut, daß unsere Frauen immer noch einwecken ...«⁵⁴¹), Licht (Petroleumlampen) und – dank Superboys Hilfe – über Wasser aus einem neugegrabenen Brunnen verfügen. Der Bürgermeister aber läßt Superboy durch ein fingiertes Unglück weglocken; man beginnt den Graben zuzuschütten. Superboy wird bei seiner vorzeitigen Rückkehr auf eine Idee gebracht und hilft mit, das Dorf wieder zugänglich zu machen. Der Bürgermeister und seine Abbruchtruppe marschieren auf Hungerhill los, ausgerüstet mit Brecheisen, Schlagstöcken und Äxten. Der Text verdeutlicht ihre Absicht: »Schlagt alles kurz und klein!«⁵⁴²

Im Dorf erfüllt sich Superboys Absicht: Die Zerstörer entdecken Hungerhills »Kunstschätze« und nehmen Abstand von ihrem Vorhaben – »Seien wir ehrlich, Leute ... Hungerhill ist ein Schatzkästchen ... ein lebendes Museum all der Künste und Talente, die Fairdale zu was gemacht haben!«⁵⁴³ Auf Superboys Anregung hin wird Hungerhill schließlich nicht nur verschont,

sondern sogar Teil der Hundertjahrfeier Fairdales – als »Ausstellung alter Handwerkskünste«⁵⁴⁴.

Das Bild des Politikers, das diese Geschichte zeichnet, ist ausgesprochen negativ. Bereits in der Visualisierung des Typus ist diese Negativität greifbar. Schon im Splash-panel der Geschichte tritt er in gekrümmter, geduckter Haltung auf, die Beine auseinander gespreizt und das Gesäß nach hinten weggestreckt. Er ist fettleibig und halb kahlköpfig, ein feister Typus. Während er die rechte Hand zur Faust geballt hat, deutet er gebieterisch mit der Linken auf den Blumenhändler Casey. Die Szene ist aus der Flugperspektive Superboys wiedergegeben, ein probates Mittel, um den dadurch winzig erscheinenden Bürgermeister in seiner emotionsgeladenen Gewalt höchst lächerlich wirken zu lassen. Daß er, geschützt und verstärkt durch einen Trupp Männer und eine Planierraupe, gegen einen alten Mann mit Krücke antritt, unterstreicht seine Charakteristik als die eines mit unangemessenen Mitteln vorgehenden, unbarmherzigen Despoten.

Diese Körperhaltung und ihre entsprechende Charakteristik wiederholen sich in der gesamten Geschichte: Als Superboy im ersten Panel der zweiten Seite landet, wird der Bürgermeister wiederum geduckt und mit ausgestrecktem Zeigearm vorgeführt; diesmal nur aus einer leicht erhöhten Perspektive, jedoch immer noch in großer Entfernung. Da er seitlich von hinten zu sehen ist, fällt das Wegstrecken des Gesäßes hier besonders ins Auge. Sarkastisch folgt darauf die Abbildung des Schildes mit der Ankündigung der Hundertjahrfeier Fairdales – »Fortschritt und Wohlstand«⁵⁴⁵, für die der Bürgermeister in zweifelhafter Weise steht. Die beiden Panels sind so angeordnet, daß der ausgestreckte Zeigearm des Bürgermeisters über das erste Panel hinaus auf das Schild im folgenden Panel weist. Auch die Szene, in der der Bürgermeister die Bewohner Hungerhills zur Räumung auffordert, wiederholt die beschriebene Haltung.

In einem Drittel aller Panels (sechs von 18), in denen der Bürgermeister auftritt, nimmt er diese Haltung ein; lediglich die Beugestärke variiert. Vier der 18 Panels sind Porträts, vier weitere zeigen ihn in einer analog diskriminierenden Haltung, etwa mit gesträubten Haaren und weit aufgerissenem Mund, erstarrt vor Habgier beim Anblick einer wertvollen alten Kommode. Nur vier Panels lassen ihn in einer einigermaßen neutralen Haltung auftreten.

Der visuellen Charakterisierung entsprechen seine Verbalia: Zumeist befiehlt er unwirsch. Schon im Splash-panel führt er sich in dieser Weise ein: »Aus dem Weg, Casey!«⁵⁴⁶ Anlässlich der Räumungsaufforderung an die Bewohner Hungerhills ist sein erstes Wort ein schulmeisterliches »Ruhe!«⁵⁴⁷. Darauf folgt der Räumungsbefehl: »Bis morgen seid ihr alle fort!«⁵⁴⁸, weitere Befehle schließen sich an, bis zu jenem, nichts zu zerschlagen (»Halt! Rührt nichts an!«⁵⁴⁹). Seine Motivation wird eindeutig ausgesprochen: Es geht ihm um Ordnung, Sauberkeit und soziale Kosmetik. »Bald findet die Hundertjahrfeier von Fairdale statt ... viele Besucher werden kommen! Und deshalb müssen all diese Schandflecke weg!«⁵⁵⁰ Statt der sozialen Realität sollen »Fortschritt und Wohlstand« zur Schau gestellt werden; dazu scheinen Blumenverkäufer und Trödler nicht zu passen. Sie fügen sich zu wenig ein in eine Gesellschaft, die sich diesen Fortschritt und Wohlstand durch Leistung geschaffen und legitimiert hat. Folgerichtig begründet der Bürgermeister auch die Ausweisung Caseys, als dieser sich mit dem Argument zu wehren versucht, daß Fairdale auch *seine* Stadt sei (»... hier hab' ich gelebt und gearbeitet!«⁵⁵¹), mit der Nutzlosigkeit des Ausgewiesenen: »Aber jetzt taugst du zu nichts mehr! Bist unerwünscht hier! ... also mußt du weg!«⁵⁵² Der alte, einst werktätige Bürger Casey ist sozialer Ballast geworden und schadet dem Image der Stadt. Wer nicht mehr arbeiten kann oder zumindest nicht mehr in der Weise arbeiten kann, die es erlaubt, sich den hochgehaltenen Wohlstand zu erwerben und sich – auch in seiner äußeren Erscheinung – gut in die Bürgerschaft einzufügen, der wird ausgewiesen.

Daß es bei der Ausweisung um eine soziale »Säuberung« geht, zeigt nicht nur die geflickte Kleidung der Ausgewiesenen, sondern auch die Wahl der für sie von Polizei und Bürgermeister gefundenen Bezeichnungen: »Gesindel«, »Strolche«, »Tagediebe«⁵⁵³; Hungerhill wird gar als »Slum« titulierte⁵⁵⁴. Zur Durchsetzung seiner Säuberungsaktion umgibt sich der Bürgermeister mit Polizisten und einem Trupp von Bauarbeitern. Die Polizei figuriert dabei als eine willkürlich einsetzbare Exekutive der politischen Macht. Sie partizipiert an deren Befehlsgewalt und macht die Arroganz der Macht zu ihrer eigenen: Zwei Polizisten knattern mit ihren Motorrädern um den vertriebenen Trödler wie Halbstarke und befehlen in entsprechender Diktion (»Wenn wir dich noch mal ... erwischen, bist du reif für den Knast!«⁵⁵⁵). Die Exekutive kopiert



Abb. 46



Abb. 46-48: Visualisierung des Politikers I: Lächerliche, emotionsgeladene Gewalt; schulmeisterliche Arroganz; befehlsgewohnter Zeigefinger; Asozialität der Macht.

Abb. 47

Abb. 48



auch die Haltung des Bürgermeisters – insbesondere den befehls-
gewohnten Zeigearm⁵⁵⁶ – und erweist sich als williger Lakai.

Der Umgang der politischen Macht mit den sozial Deklassierten
wirft einen Konflikt von Gesetz und Sittlichkeit auf. Das Recht,
auf das etwa Casey pocht, ist ein moralisches Recht; er beruft sich
auf seine Lebensgeschichte in Fairdale, die durch das Gesetz nicht
mehr geschützt wird. Das Gesetz steht ihm sogar entgegen und
dient als Handhabe zur Vertreibung des Unerwünschten: »Hast
nicht mal eine Konzession für den Blumenverkauf ... also mußt
du weg!«⁵⁵⁷ Recht droht hier, dem Unrecht dienstbar zu werden.
Entsprechend muß Superboy sich der Anordnung des Bürgermei-
sters zunächst auch fügen; sein Protest ist ein moralischer:
»Aber ... das ist doch unmenschlich!«⁵⁵⁸ Als Exekutivorgan selbst
dem Gesetz verpflichtet, ist er machtlos – und muß sich dies
vorwerfen lassen. Spöttisch zitiert Casey einen Ehrentitel des
Helden: »Und dich nennt man den ›Beschützer der Schwach-
chen!«⁵⁵⁹

Lösung aus dem Konflikt schafft das Verhalten des Bürgermei-
sters, der den Gerichtsweg, weil er ihm zu langwierig erscheint,
umgehen möchte. Superboy aber insistiert (»Diese Leute kämpfen
um ihr Zuhause ... um ihr Recht, ihre Existenz! Sie haben
Anspruch auf ein Gerichtsurteil!«⁵⁶⁰), und die Berufung auf eine
juristische Möglichkeit erst verschafft ihm die nötige Legitimität
für sein Handeln. Er gräbt den Wallgraben, um Zeit zu gewinnen
für das Einschreiten des Gerichts. Seinem moralischen Kampf
wird damit die nötige Legalität zur Seite gestellt. Der Held darf,
was er kann.

Doch ist seine Charakteristik eine merkwürdig gedoppelte. Er *tut*
nämlich auch bereits zuvor, was er kann. Ohne jede Befugnis
zerschlägt er zu Beginn der Geschichte die Planierdraht- und
gefährdet dabei den Bauarbeiter, der durch den Schlag von der
Maschine geschleudert wird. Das Gesetz bindet den Helden, und
er bedarf der gesetzlichen Legitimierung seiner Handlungen, doch
der *Ursprung* seiner Legitimität liegt bereits in seiner moralisch
geschürzten Kraft (»So geht das nicht, meine Herrn!«⁵⁶¹).

Die endgültige Lösung wird dementsprechend auch nicht juri-
stisch geschaffen, sondern durch den moralischen Helden gesetzt.
Hungerhill und seine Bewohner verkörpern, so erkennt er, die
Vergangenheit und die Tradition des »Craftsmanship«. Er hofft
darauf, daß auch der Bürgermeister und die Abrißtruppe sich diese



Abb. 49



Abb. 50

Abb. 49–50: Visualisierung des Politikers II: Zerstörungswut und Habgier.



Abb. 51: Die Darstellung der Exekutive: Polizei als willenloses Instrument eines ruchlosen Lokalpolitikers.

Erkenntnis zu eigen machen, und er verrechnet sich nicht. Der Held kann am Ende einen pädagogischen Erfolg verzeichnen: Die Zerstörer haben erkannt, daß sie gegen ihre eigene Basis, gegen den Grund ihres Fortschritts und Wohlstands, vorgegangen waren. Gegenwart und Vergangenheit, Fortschritt und Tradition versöhnen sich; soziale Kosmetik findet nicht statt. Die Deklassierten werden rehabilitiert. Der Held hat dort, wo Recht zu Unrecht zu werden drohte, eine moralische Lösung geschaffen.

Doch hat die Versöhnung einen zwiespältigen Charakter. Die zu Beginn entworfene soziale Problematik wird zunehmend aufgekündigt und ist am Schluß endgültig verschwunden. Begann die Geschichte mit der Ausweisung zweier »nutzlos« gewordener, in Armut lebender Bürger, von denen die Stadt gesäubert werden sollte, stellte Pete Ross zu Beginn Hungerhill noch vor als »Kolonie von Verfemten«, so erweist sich die Kolonie bald als »Schatzkästchen« und als Versammlung alter Handwerkskünste. Anlässlich der Belagerung wird sogar so etwas wie Autarkie insinuiert durch riesige Lager von »Eingewecktem« und Unabhängigkeit von Strom-, Gas- und Wasserversorgung. Es wird also die Armut durchaus wieder wohlständig. Hungerhill verfügt gewissermaßen über den Reichtum der Vergangenheit, über altehrwürdige Kenntnisse (handwerkliche wie küchentechnische) und anachronistische Güter.

In dieser gewandelten Rolle als Relikt einer autarken Vergangenheit und des »Craftsmanship« schafft Hungerhill Werte und stellt selbst einen Wert dar: Es produziert durch handwerkliche Tätigkeit Güter und erweist sich als *profitabler* Anachronismus, nämlich als Ausstellungsstück. Und darin liegt die eigentliche Basis der Versöhnung: Nutzlos gewordene Bürger wie Casey werden plötzlich doch nützlich, da fähig zu produzieren und brauchbar als vorzeigbarer Gegenstand. Der Außenseiter und sozial Deklassierte erhält somit unverhüllt seinen Platz in der Gesellschaft nur dann, wenn er sich produktiv und profitabel zeigt.

Dies ist im letzten auch die Botschaft, die von der Geschichte positiv sanktioniert wird. Trotz der negativen Zeichnung des materialistisch orientierten Bürgermeisters und obwohl die Bemessung des Wertes eines Menschen an seiner Profitabilität der diskriminierten Figur des Bürgermeisters zugeschrieben wird, nähert sich die Geschichte durch ihren Schluß dieser Orientierung wiederum an. Denn die Verwertung der Deklassierten ist es, die



Abb. 52–54: Recht droht dem Unrecht dienstbar zu werden; der Konflikt gerät zum Konflikt von Gesetz und Moral, von Recht und Sittlichkeit. Erst nachdem der Held seiner moralischen Argumentation eine juristische beigesellen kann (Anspruch auf ein Gerichtsurteil), vermag er wieder zu handeln. Die aufgeworfene Problematik aber wird durch einen Plot-twist depotenziert: Die sozial Deklassierten werden zu Produzenten und als historische Basis zum profitablen Anachronismus erklärt. Nicht Drop-outs und Establishment versöhnen sich am Ende, sondern Tradition und Fortschritt.

Abb. 52



Abb. 53



Abb. 54

von ihr als beispielhafte Versöhnung gefeiert wird, und der Held (welcher ja grundsätzlich für »das Richtige« in den Geschichten steht) war es, der den Anstoß dazu gab. Zwar schärft er noch ein: »Auch ohne ihre Güter verdienen diese Leute es, in Frieden zu leben, und nicht als Verfemte!«⁵⁶², doch schlägt er sodann dem »bekehrten« Bürgermeister vor, Hungerhill in die Hundertjahrfeier einzubeziehen.

Die negative Zeichnung des Politikers in der vorliegenden Geschichte ist keine Einzelercheinung der Superheldencomics der 70er Jahre. Ähnliches geschieht etwa in einer Batman-Geschichte dieser Zeit, in welcher es der Held mit zwei zwielichtigen »Promotors« von Bürgermeisterkandidaten zu tun hat⁵⁶³. Die betreffenden Kandidaten treten selbst gar nicht auf; lediglich einer von ihnen kommt als Wahlplakat ins Bild, ohne dadurch aber Konturen zu gewinnen. Der Zeichner Neal Adams deutet sein Gesicht nur an; es wirkt nichtssagend und austauschbar. Statt dessen werden die »Promotors« vorgeführt. Sie erscheinen beide ausgesprochen negativ; Commissioner Gordon, der Polizeichef, bezeichnet sie bereits zu Beginn der Geschichte als »politische Drahtzieher«⁵⁶⁴. Es sind zweifelhafte Typen; der eine, Bilker, hält sich einen Leibwächter, der ihn mit »Boß« anspricht, und schreckt auch vor illegalen Methoden nicht zurück. Um seinen Konkurrenten auszuschalten, versucht er, diesem mit Hilfe eines gefälschten Briefes einen Mord anzuhängen, und will sogar, um die Spuren zu verwischen, den Fälscher selbst umbringen. *Sein* Kandidat aber ist es, der von Batman als »noch das kleinere Übel«⁵⁶⁵ bezeichnet wird, während der andere als »korrupt und unfähig«⁵⁶⁶ gilt. Batman klärt die Fälschung auf und weiß, daß er damit dem »größeren Übel« gewissermaßen zum Wahlsieg verhilft. Doch macht dies schon keinen bedeutsamen Unterschied mehr; das Fazit des Helden ist resignativ: »Ich hab' den einen Gauner gegen den andern ausgetauscht ... wunderbar!«⁵⁶⁷

Die Sphäre der Politik erscheint in dieser Geschichte nicht nur als »trügerischer Boden«⁵⁶⁸, wie es Batman in einer früheren Episode ausdrückt, sondern als Sumpf. Politiker werden als austauschbare Marionetten vorgeführt, die »korrupt und unfähig« sind, ihre Hintermänner als zweifelhafte Existenzen. »Die Sorte von Gaunern kennt doch kein menschliches Gefühl, für den bist du bloß ein nützliches Werkzeug! ... Du, ich ... ganz Gotham! Für die

Bilkers dieser Welt sind wir alle nur Werkzeuge, nur Mittel zum Zweck!«¹⁶⁹ Mit diesen Worten bringt der Held während des Schlufkampfes seine Enttäufchung zum Ausdruck. Angesichts korrupter Verhältnisse wählt er die individuelle moralische Integrität, den eigenen aufrechten Gang, d.h. die nahezu blinde Befolgung des Gesetzes. Kurz zweifelt er und überlegt, die Aufklärung der Fälschung bis nach den Wahlen zu verzögern und dadurch Neuwahlen mit neuen Kandidaten (»... das wäre das Beste!«¹⁷⁰) herbeizuföhren, doch entschließt er sich dann, »den Weg des Rechts« zu gehen, »ganz gleich, wohin er mich föhrt«¹⁷¹. Das Mißtrauen gegen Politik und Politiker also ist groß, und die einzige Verhaltensmöglichkeit liegt darin, so sagt die Geschichte, aufrecht zu bleiben und durchzuhalten, bis der Sturm vorbei ist.

Dieser Sturm veranschaulicht sich außerhalb der Comics zu dieser Zeit in der Watergate-Affäre, die am 17. Juli 1972 mit der Festnahme der Einbrecher ins Wahlkampfhauptquartier des Democratic National Committee beginnt und am 8. August 1974 schließlich zum Rücktritt des Präsidenten, Nixon, föhrt. Es darf angenommen werden, daß das Ineinander von Vertuschungsversuchen und Aufklärungsarbeit, das über mehr als zwei Jahre hinweg immer neue Personenkreise erfaßt und neue Fakten ans Licht bringt, nicht gänzlich folgenlos für die Darstellung des Politikers in den Medien geblieben ist und wohl auch sein Bild in den Comics beeinflußt hat. Der Erscheinungszeitpunkt gerade dieser Geschichte, 1973, legt den Gedanken zumindest nahe.

Zusammenfassend kann damit festgestellt werden: Die Darstellung des Politikers in den zitierten Geschichten ist ausgesprochen negativ. Im ersten Fall, der den Politiker selbst ins Bild bringt, figuriert er als emotionsgeladener, gewaltttätiger Despot, dessen Sprache vorwiegend der Befehl ist. Seine prestigeorientierte Rücksichtslosigkeit und sein soziales Säuberungsbestreben machen ihn zur unmoralischen Figur. Eine materialistische und kapitalistische Orientierung, die den Wert und die soziale Tragbarkeit eines Menschen an dessen Profitabilität im Produktionsprozeß mißt, findet im Ansatz der Geschichte Kritik: Fortschritt und Wohlstand scheinen, wie die Ausweisung der »Nutzlosen« in den Blick treten läßt, auf sozialer Ungerechtigkeit zu basieren; doch wird diese Kritik später wieder zurückgenommen.

Gut und Böse werden neu zugeordnet. Als gut gilt der Altruis-



Abb. 55



Abb. 56



Abb. 57

Abb. 55-57: Der »trügerische Sumpf« der Politik zeigt sich überfüllt mit zwielichtigen und kriminellen Existenzen. Das Handeln des Helden bleibt letztlich ohnmächtig angesichts des korrupten »Systems«; sein Abgang ist resignativ. Nur die eigene »aufrechte« Haltung der Gesetzestreue scheint noch Orientierung zu ermöglichen. Sie ist ein Warten auf das Ende des Sturms.

mus des Helden, der durch die geschilderte Verwandlung der Deklassierten in produktive Wahrer der Tradition eine gesellschaftskonforme Rückbindung erhält; als böse erscheint das dem Gedanken der Gerechtigkeit widersprechende rücksichtslose Verhalten des Bürgermeisters. Die Auseinandersetzung von Gut und Böse wird zu einer sozialen Auseinandersetzung. Zwei Unschlüssigkeiten zeigen sich dabei: Der Held verteidigt zwar die Rechte der sozial Schwachen, findet sich aber zum vollen Einsatz erst ermächtigt, als er eine gesetzeskonforme Legitimität etablieren kann; und: Die Veränderung der Drop-out-Problematik zum Konflikt von Tradition und Fortschritt bedeutet eine mangelhafte Durchführung des Themas. Ist erstes noch als realistische Kollision von Moralität und Gesetz verständlich, so gleicht zweites allzusehr einer realitätsverschleiernenden Beschönigung.

Deutlicher, wenngleich resignativer, spiegelt sich Wirklichkeit in der zweiten Geschichte. Der Politiker kommt in der Geschichte selbst nicht ins Bild, sondern wirkt wie eine austauschbare Marionette der eigentlichen Drahtzieher. Er wird als korrupt und unfähig dargestellt; die Sphäre der Politik erscheint als Sumpf, in dem allein die aufrechte moralische, d. i. hier: gesetzestreue, Haltung des einzelnen Integrität wahren kann, ohne in der Lage zu sein, die realen Verhältnisse zum Besseren zu wenden. Während also im ersten Fall der einzelne Bürger bei aller Beschönigung zumindest mit Hilfe des Helden eine Chance erhält, seine Rechte erfolgreich durchzusetzen, scheint er im zweiten Fall dem zwielichtigen Spiel politischer Kräfte und Machenschaften einflußlos ausgeliefert; nicht einmal der Held vermag daran etwas zu ändern. Im ersten Fall kann der Held den Konflikten und Verwicklungen zu einer Lösung verhelfen, im zweiten Fall aber wird er selbst Opfer der Verstrickungen und machtlose Figur in einem Spiel, das andere führen.

Das Bild der Demokratie

Aus der Negativdarstellung des Politikers und der politischen Sphäre in vielen Geschichten der 70er Jahre spricht ein Mißtrauen gegen die Politik und die Möglichkeit, gesellschaftlich-politische Probleme einer politischen Lösung zuzuführen, das die Frage nach der Stellung der Superhelden zur Demokratie aufwirft. Wenn Batmans Diktum: »Für die Bilkers dieser Welt sind wir alle nur

Werkzeuge, nur Mittel zum Zweck!« das Fazit der Comics in der Thematisierung der politischen Welt darstellt und wenn der Politiker als unsozialer Despot bzw. als korrupt und unfähig, wenn schließlich der Gestaltungseinfluß des Bürgers durch Wahl auf die politische Sphäre durch politische Drahtzieher pervertiert erscheint, so ist es um die Demokratie allerdings schlecht bestellt.

Um nun die Frage nach der Stellung der Superman-Comics zur Demokratie einer möglichst aktualitätsbezogenen Klärung zuzuführen, sei eine sich über zwei Hefte erstreckende Geschichte herangezogen, die im Januar/Februar 1984 erschienen ist. Anhand der Analyse dieser beiden Hefte soll zugleich noch ein anderes in den Blick genommen werden: die politische Stellungnahme der Superman-Comics in den 80er Jahren. Scheuten sich einzelne Hefte der Serie nicht, in den 70ern zu sozial-politischen Themen wie Gefangenenaufständen, Slums, Minderheitendiskriminierung etc. Stellung zu beziehen, so ist, nach der Aufweichung des Codes in diesen Jahren, anzunehmen, daß auch die Superman-Comics der 80er solche Stellungnahmen enthalten. Die beiden genannten Hefte bieten zugleich ein deutliches Beispiel für das Image des Superman der 80er⁵⁷².

Der erste Teil der Geschichte beginnt mit einem Vorspann: Zunächst wird Superman in vier von einem Sprecher kommentierten Bildern eingeführt. Die vier Bilder entpuppen sich als Teil eines Vortrags mit Diapositiven; der Sprecher kommt als dunkle Gestalt vor dem vierten projizierten Dia selbst ins Bild⁵⁷³.

Das erste Dia zeigt Superman auf einem Hügel. In der Haltung eines Wächters überschaut er eine kleine Stadt und deren Vorland. Der Sprecher erläutert dazu: »He is the symbol of all they have come to hold dear since their founding some two hundred years ago! He was raised in a small town, surrounded by school, home, family ... but most of all, love of the COUNTRY!«⁵⁷⁴

Die letzten Worte spricht er zum zweiten Dia, auf dem Superman an der Spitze einer Parade zum 4. Juli zu sehen ist, die amerikanische Flagge in der Rechten. Zwar, so führt der Sprecher weiter aus, sei Superman ein »alien« (da vom Planeten Krypton kommend), doch sei er aufgewachsen als ein »American«, denn die Amerikaner hätten ihn, wie die Worte zum dritten Bild besagen, als einen der ihren aufgenommen. Er sei »their greatest heroe ... their ultimate symbol«⁵⁷⁵ geworden. Seine Beziehung zum amerikani-

schen Volk sei eine »ongoing love affair«⁵⁷⁶, heißt es. Auf dem zugehörigen Dia steht er am Rednerpult im House of Representatives, nachdem er offenbar gerade eine Rede gehalten hat; die Zuhörer haben sich erhoben und klatschen Beifall.

Das vierte Dia zeigt ihn nochmals dort; der Speaker of the House of Representatives dankt ihm mit einem Händedruck. Zu diesem Dia faßt der Vortragende zusammen: »Gallant, brilliant and brave he symbolizes all Americans feel is good in themselves... If Superman had never really existed, then a frustrated American imagination would have had to invent him!«⁵⁷⁷

Daraufhin wendet er sich dem Auditorium zu und beschließt seine Ausführungen mit den Worten: »Compatriots ... we've GOT to DESTROY him!«⁶⁷⁸

Die darauffolgende Doppelseite verlagert die Szene an einen gewohnten Schauplatz: Metropolis, und zu einer gewohnten Aktion: Superman greift bei einem Großbrand ein und führt eine seiner üblichen Rettungen durch. Er befreit ein Kind aus dem brennenden Haus. Unter den Zuschauern befindet sich der Humorist Bucky Berns, der Supermans Tat sehr beunruhigt bewohnt. In seiner Kolumne hat Bucky vorgeschlagen, die nun brennenden Häuser abzureißen und durch neue Bauten zu ersetzen – den Brand empfindet er jetzt als so etwas wie die Erfüllung einer Prophezeiung.

Kurz darauf ist er wieder zu sehen, diesmal, wie er sich mit Perry White (dem Chefredakteur der Zeitung, für welche Superman als Clark Kent arbeitet) trifft. Dieser schlägt Bucky vor, seine Kolumne künftig für den »Daily Planet« zu schreiben. Bucky sagt zu. In dieser Szene wird gleichzeitig der Subplot um Perry eingeführt: Er und seine Frau leben getrennt, da diese auf der »Suche nach sich selbst« sei. Die Szene schließt mit dem Titel: »The Man Who Would Be President«⁵⁷⁹. Auf diese gewichtige Eröffnung hin wird die Geschichte erzählt.

Bucky schreibt eine Kolumne für den »Planet«, in der er anregt, Valdemar, Vorsteher einer »Wikinger-Kommune« in Northern Maine, solle eine Kampagne gegen Umweltverschmutzung anführen. Im Entwurf zu einer weiteren Kolumne rät er dazu, Politikern, welche heutzutage allzuviel »trouble« verursachten, Kuhglocken umzuhängen: »So we can hear them coming!«⁵⁸⁰ Beide Kolumnen entpuppen sich als Prophezeiungen, die in Erfüllung gehen.

Zunächst erscheint Valdemar. Die rotblonde Gestalt, die einer Gruppe von Abkömmlingen alter Wikinger vorsteht, begleitet die Serie seit Mitte der 70er Jahre. Er führt ein flammendes Schwert und reitet auf einem riesigen Vogel. Nun ist er zu sehen, wie er aus Ärger über die zunehmende Verschmutzung von Wäldern und Seen eine Fabrik angreift und in einen Kampf mit Superman gerät, der gerade dabei war, die nämliche Fabrik zu entgiften. Valdemar und Superman treffen schließlich eine Vereinbarung: Superman soll wirksam gegen die Umweltverschmutzer vorgehen, dann werde Valdemar sich weiterer Angriffe enthalten.

Zur selben Zeit erscheint Bucky Berns an der Fabrik, und Superman, der den Angriff des Wikingers als Erfüllung von Buckys Prophezeiung interpretiert, bittet diesen zu einem Gespräch, das jedoch nicht mehr gezeigt wird.

Statt dessen erscheint der Sprecher von Seite 1 in der darauffolgenden Szene. Er erläutert einer Gruppe von Leuten die Wirkungsweise eines als »actuality device«⁵⁸¹ apostrophierten Satelliten, der die gesamten USA in einem Strahl bade. Dieser Strahl bewirke, daß sich die Phantasien eines »suitable subject«⁵⁸² in Wirklichkeit verwandelten. Bald werde der Satellit dem entsprechenden Mann, der ein erfolgreicher Humorist sei, eingeben, was er zu tun und zu schreiben habe. Durch ihn werde man in der Lage sein, Superman zu diskreditieren und die USA zu kontrollieren. – Der einflußreiche Humorist entpuppt sich am Ende der Szene als Bucky Berns.

Inzwischen geht Buckys nächste Prophezeiung in Erfüllung: Einem Gouverneur wird eine Kuhglocke verliehen. Dann wird der Subplot um Perry und seine Frau weitergeführt und dabei eine neue Prophezeiung Buckys bekanntgegeben. Der Mann, so schreibt er, der die Unterstützung Supermans habe, werde der nächste Präsident sein. Er schlägt vor, daß Superman *ihn* unterstützen solle. Wiederum trifft die Prophezeiung ein: Anläßlich der Verleihung eines Pressepreises erklärt Superman seine Unterstützung einer Kandidatur Buckys; eine sofortige Meinungsumfrage ergibt daraufhin, daß dieser »in a matter of hours«⁵⁸³ überwältigender Favorit der bevorstehenden Wahlen geworden sei.

Diese Hauptlinie der Geschichte wird jedoch dann bis zum Ende des Heftes nicht weitergeführt. Statt dessen wird die Nebenhandlung zum Thema Umweltverschmutzung wieder aufgegriffen. Valdemar beschwert sich bei Superman, daß noch nichts gesche-

hen sei. Dieser verweist auf Artikel, die er als Clark Kent geschrieben habe und welche »court orders... cease-and-desist rulings«⁵⁸⁴ erwirkt hätten. Telefonate jedoch ergeben, daß die Durchführung zu wünschen übrig läßt, und erst auf Supermans Eingreifen hin werden wirksame gerichtliche Maßnahmen ergriffen.

Mit einer Vorschau auf den zweiten Teil der Geschichte im darauffolgenden Heft schließt das erste.

Der zweite Teil⁵⁸⁵ eröffnet wiederum mit einem Vorspann. Lana Lang, Reporterkollegin Clark Kents, berichtet vom Beginn der amerikanischen Wahlen; die Verschwörergruppe kommt wieder ins Bild. In Rückblenden werden die zentralen Ereignisse ins Gedächtnis gerufen. Auf den Vorspann folgt der Titel: »The Power and the People«⁵⁸⁶.

Superman indes befindet sich im Dorf Valdemars. Er hofft, dort den Schlüssel zu den vorangegangenen Ereignissen zu finden. Um in die Reihen der Wikinger aufgenommen und in ihre Geheimnisse eingeweiht werden zu können, muß er eine Reihe von Tests durchlaufen. Unter anderem soll er sich in einer dunklen Höhle aufhalten. Dort, so wird gesagt, erwarte ihn »the worst thing... [his] soul could confront«⁵⁸⁷.

Superman betritt die Höhle und erinnert sich der vorangegangenen Ereignisse. In Gedankenbildern des Helden wird aufgeschlüsselt, daß seine Unterstützungserklärung für Bucky ein Täuschungsmanöver gewesen sei, um den Hintergrund der seltsamen Prophetie aufzudecken. Zwar habe der Held plötzlich einen Drang verspürt, Bucky zu unterstützen, diesen aber durch seine »invulnerability« schnell überwunden⁵⁸⁸. Der Aufenthalt in der Höhle scheint folgenlos zu sein, und so verläßt Superman sie wieder.

Als er ins Freie tritt, zeigt sich jedoch, daß inzwischen ein Jahr verstrichen ist. Superman begibt sich nach Metropolis. Auf sechs Seiten werden sodann die veränderten Verhältnisse vorgeführt. Superman wird als Clark Kent von Polizisten aufgehalten, die »citizen registration papers« von ihm verlangen und ihn, als er verwirrt reagiert, zusammenschlagen wollen⁵⁸⁹. Die anderen Passanten gehen ungerührt an der Szene vorüber.

Den Schlägern entkommen, sucht Superman Kent Perry White auf. Dieser ist zunächst mißtrauisch, entschuldigt sich jedoch

dann: »I'm sorry, Clark! With all these people just disappearing suddenly you get so you don't trust anyone!«⁵⁸⁹ Es wird deutlich, daß er in Angst lebt; als seine Frau ihm Vorwürfe wegen eines »opportunistischen« Artikels macht, fordert er sie auf zu schweigen: »Shh...! The walls have ears!«⁵⁹⁰ Anlässlich des Artikels erfährt Clark, daß Bucky in der Tat Präsident geworden ist. Bei einem geheimen Treffen mit Perry findet er später heraus, daß dieser eine Untergrundzeitung leitet (ohne Wissen seiner Frau), »The Real News«⁵⁹¹. Sie führt Clark vor Augen, was sich während seiner Abwesenheit entwickelt hat: »Food riots ... invasions ... arrests without trial ... is this AMERICA?«⁵⁹² Er läßt sich von Perry für die Untergrundzeitung gewinnen.

Dann sucht er Präsident Bucky im Weißen Haus auf. Dieser ist zur Marionette geworden. Um seinen Kopf legt sich ein Band mit Elektroden, die ihn mit einem Gerät auf seinem Schreibtisch verbinden. Dort erscheint auf einem Monitor das Gesicht des Anführers der Verschwörergruppe. Superman wird von Bewaffneten mit roten Helmen angegriffen und von einem roten Strahl zunächst gefällt, kann jedoch die Angreifer dennoch überwältigen. Das darauf folgende Bild zeigt ihn auf der Treppe des Weißen Hauses: »If no one else will clean up this mess ... then it's a JOB FOR SUPERMAN!«⁵⁹³

Mit diesen Worten kommt er auf der darauffolgenden Seite aus der Höhle der Wikinger. Die vorangegangenen Szenen entpuppen sich als Vision – freilich als »the horrors of reality«⁵⁹⁴. Die Geschichte wird mit großem Tempo zu Ende gebracht. Superman sucht das Hauptquartier der Verschwörer auf, hindert deren Anführer am Verbrennen der Unterlagen, erfährt aus diesen von dem Satelliten, fliegt in den Weltraum. Dort liefert er sich einen Kampf mit einem Roboter, der den Satelliten schützt. Zurück im Verschwörerhauptquartier, wirft er den Verschwörern den Satelliten vor die Füße: »Gentlemen ... I believe this belongs to you!«⁵⁹⁵

Schließlich zieht Superman noch seine Unterstützung für Bucky und dieser seine Kandidatur zurück. »Let it be known, throughout the world that this is a truly FREE election!«⁵⁹⁶ gibt das Fernsehen bekannt. Den Verschwörern bleibt als Kommentar nur: »Curses!«⁵⁹⁷

Die vorliegende Story ist eine hochgradig politische Geschichte, die sich nicht scheut, aktuell Stellung zu beziehen. Dies wird bereits aus den beiden Vorspannen deutlich.

Der Held wird zunächst eingeführt als Verkörperung Amerikas schlechthin. Aufgewachsen in einer Kleinstadt (Smallville), behütet von Heim, Schule und Familie, tritt er in den Blick als typischer Abkömmling der amerikanischen Mittelschicht. Zwar ist er ob seiner Herkunft von Krypton gewissermaßen »naturalisierter Amerikaner«, doch ist er als Amerikaner aufgewachsen und einer ihrer hervorragendsten Vertreter geworden. In drei der vier Bilder zu Beginn der ersten Episode taucht entsprechend die amerikanische Flagge auf; der Held ist Patriot und ultimates Symbol Amerikas. Damit ist eine Seite des in der Geschichte entfalteten Antagonismus vordefiniert: In Superman kämpft Amerika, oder besser: die amerikanische Idee. Wie diese näherhin von der Geschichte gefaßt wird, muß im folgenden noch gezeigt werden.

Auch der »Counterpart« ist deutlich benannt. Es handelt sich um die Verschwörung einer Gruppe, die bereits im Vorspann der ersten Episode als Repräsentanz der Machthaber der UdSSR visualisiert ist: Das Auditorium, zu dem der Führer der Gruppe im Abschlußpanel der ersten Seite spricht, setzt sich aus Männern mit »russisch« wirkenden Physiognomien zusammen, unter ihnen ein Herr in Uniform. Einige der dargestellten Personen sind Porträts: Am rechten Bildrand ist im Halbprofil Josef Stalin erkennbar, der auch auf Seite 15 nochmals auftaucht. Der Führer der Gruppe weist Ähnlichkeiten mit Leo Trotzki auf. Seite 12 läßt Andropow unter den Zuhörern erscheinen. Die Zusammenstellung also ist anachronistisch; das mehrfache Auftreten Stalins aber kann zweifellos als Absicht der Darstellung einer aggressiven sowjetischen Linie gewertet werden.

Zur zusätzlichen Verdeutlichung kommt mehrmals der Kreml ins Bild: Die Gegner Supermans (und damit Amerikas) sind in der russischen Führungsschicht zu suchen; die Verschwörergruppe hat ihr Hauptquartier beim Kreml¹⁹⁸. Ihr Emblem ist ein Hammer – die Sichel muß der Leser selbst ergänzen.

Ziel der Verschwörer ist es, die amerikanischen Wahlen zu unterwandern und sich so Amerikas zu bemächtigen: »Thanks to the advanced technology of our ACTUALIZING SATELLITE we will controll the mind and powers of the new PRESIDENT...«¹⁹⁹ Die Kontrolle der USA wird dargestellt als gleich-



Abb. 58: Der Held verkörpert Amerika; er ist das »ultimate Symbol«. Der Feind ist deutlich im Bild: Der Sprecher erinnert an Leo Trotzki, rechts unten weilt Stalin unter den Zuhörern. Realbezug wird angestrebt: Tip O'Neal, Speaker of the House of Representatives, klatscht Beifall und schüttelt dem Helden die Hand. – Politische Stellungnahme des Superman der 80er.

bedeutend mit der Eroberung der *Welt*: »For years we have planned our world-domination to be complete by the end of the twentieth century ... but, compatriots ... it will happen by the end of the year 1984!«⁶⁰⁰ (Auf die Existenz Chinas, das nicht minder groß ist als die USA, Japans, das zu einem immer bedeutenderen Wirtschaftsfaktor wird, oder Indiens, Afrikas etc. wird nicht weiter reflektiert. Diese sind offenbar allenfalls *Objekte* der Auseinandersetzung der beiden Supermächte, in jedem Fall aber so unwichtig, daß sie keine Erwähnung finden.)

All das stellt der Vorspann der zweiten Episode in einen höchst aktuell wirkenden Rahmen: Lana Lang berichtet aus New Hampshire vom Beginn der amerikanischen Wahlen mit dem Presidential Primary, das tatsächlich zum Erscheinungszeitpunkt des Heftes (Februar 1984) eben dort stattfindet (nämlich am 28. Februar). So wird mit der Geschichte ein hoher Realbezug der dargestellten Ereignisse insinuiert. Er findet weitere Verstärkung durch das Auftreten real existierender amerikanischer Politiker in den beiden Heften: Zu Beginn der ersten Episode kommt im Vorspann der Speaker of the House of Representatives, Tip O'Neal, ins Bild. Drei der vier in der Nachrichtensendung über Buckys Kandidatur dargestellten Politiker gleichen Kandidaten der realen Vorwahl: John Glenn, Reubin Askew und Gerry Hart (v. links nach rechts)⁶⁰¹.

Dieser Realbezug schlägt auch für die politische Botschaft der Geschichte zu Buch: Zum Ende des Vorspanns der zweiten Episode gibt der Anführer der Verschwörergruppe zu erkennen, daß die russische Führung »for years« bereits plant, ihre Weltherrschaft bis zum Ende des Jahrhunderts zu vervollständigen. Daß dies eine Realabsicht der UdSSR darstelle und in der Tat drohe, wird so dem Rezipienten durch das aktuell orientierte Setting der Hefte nahegelegt. Symbolhaft verkleidet wird auch die dazu verwandte Methode veranschaulicht: Unterwanderung durch Beeinflussung und Verführung. In der Geschichte geschieht sie mit Hilfe eines »mind wave« durch den Satelliten, doch läßt sich diese Darstellung leicht dekodieren als technologische Travestie ideologischer Unterwanderung – um so mehr, als der Satellit als »actualizer« apostrophiert wird, der latente Ideen Wirklichkeit werden läßt und später selbst bestimmt, worin die latenten Ideen zu bestehen haben.

Wie die drohende russische Herrschaft aussieht, wird in Supermans Vision deutlich. Gleichzeitig malt die Vision die Konse-



Abb. 59: Es wird kein Zweifel daran gelassen, wer der Feind ist: Unter den Zuhörern sitzt Andropow; die Szene spielt sich, wie das Panel links oben verdeutlicht, im Kreml ab.



Abb. 60



Abb. 62

Abb. 61

Abb. 60-62: Der »Actualizer« arbeitet. Buckys Voraussagen treffen ein, und ein Wikinger zieht gegen »pollution« zu Feld.

Doch im Hintergrund lauert ideologische Verführung: Nicht von ungefähr wohl ähnelt der kommunistisch Beeinflusste dem Entspannungspolitiker Henry Kissinger.

quenz aus, die zu befürchten steht, wenn kommunistischer Unterwanderung (und der Verbreitung kommunistischen Ideenguts) nicht beizeiten gewehrt wird. Amerika in Supermans Vision ist ein Polizeistaat, geprägt durch Brutalität. Er erweist sich als diktatorische Willkürherrschaft, unter der die Menschen in ständiger Angst vor Bespitzelung leben. Gleichzeitig scheint Amerika unter russischer Lenkung militant geworden zu sein – ein »military state«, der andere Staaten überfällt. Doch das neue Regime unterdrückt nicht nur, es ist auch ökonomisch höchst ineffizient und unfähig. Im eigenen Land nämlich kommt es zu Versorgungsnöten, eine Mißwirtschaft hat sich etabliert.

Darüber hinaus legt das neue Regime barbarische Züge an den Tag. Visualisiert wird dies etwa in einem drittelseitigen Panel in Heft 395, Seite 15. Um das Weiße Haus gruppieren sich Panzer. Die Einstellung von oben zeigt sie in einer recht unorganisiert wirkenden Formation; ihre tief in den Rasen gewühlten Fahrspuren laufen in wirren Schlangenlinien, als seien die Fahrzeuge nicht fähig, ihren Platz vernünftig anzusteuern. Willkürlich und ohne Sinn für Ästhetik scheinen sie zwischen Büschen und Springbrunnen über den lindgrünen Rasen zu walzen.

Nicht minder barbarisch und brutal wirkt die Darstellung des russisch gelenkten Präsidenten; er wird im wahrsten Sinne des Wortes »ferngesteuert«. (Mit solchen Bildern erinnert die Geschichte an einzelne Comics aus der Zeit des Kalten Krieges.)

Einen Ausweg aus der Schreckensvision zu schaffen, unternimmt allein der Held. Er erhält eine neue und andere Charakterisierung als noch in der von Selbstzweifeln belasteten Phase der »sozialen Kehre«. Zwar gibt es eine Untergrundbewegung, wie die Existenz einer Untergrundzeitung beweist, doch bleibt die Aufgabe der Befreiung allein ihm zugewiesen. Es ist sein »job«, und er erfüllt ihn mit großer Souveränität.

Wie Supermans Gedanken nach dem Besuch bei Perry White erkennen lassen, nimmt er an: »Apparently Bucky's Presidency has allowed the country to bungle – into being dominated by a totalitarian foreign power!«⁶⁰² Ob so etwas geschehen darf, darüber hat offenbar der Held zu entscheiden: »Blast! If I had been here, I might have stopped it!«⁶⁰³ So begibt er sich ins Weiße Haus und dringt beim Präsidenten ein: »Mr. President, I'd like a word with you!«⁶⁰⁴ Der Held maßt sich Entscheidungsmacht darüber an, wie die politische Entwicklung zu verlaufen hat; er nimmt sich

das Recht, von einem demokratisch gewählten Präsidenten – zum Zeitpunkt seines Eindringens ins Weiße Haus weiß Superman ja noch nichts von der Beeinflussung durch den Satelliten – Rechenschaft über dessen Politik zu fordern. Das bedeutet, er tritt als eine dem Präsidenten mindestens gleichgestellte, wenn nicht gar übergeordnete Instanz auf. Visuell wird diese Zuordnung von Held und Präsident deutlich in der Szene im Oval Office: Machtvoll erhebt sich Supermans Silhouette mit wehendem Cape vor der des Schreibtisches und des sitzenden Präsidenten⁶⁰⁵. Der Text zu dieser Szene spricht beide als einander ebenbürtig an: »Inside the famed Oval Office are the two most powerful men on earth.«⁶⁰⁶ Die Ebenbürtigkeit in der Macht ist es, die dem Helden das Recht gibt, dem Präsidenten so gegenüberzutreten. Doch unterscheidet sich ihre Macht: Die des Präsidenten ist die durch Wahl zustande gekommene, von Volk und Verfassung verliehene; die des Helden ist Kraft, physische Stärke. Seine physische Kraft und seine Unverletzlichkeit garantieren ihm Souveränität.

Mit dieser Souveränität erhält Superman die Rolle einer letzten Bewahrungsinstanz der Freiheit. In solcher Funktion steht er über dem Staat und seinen Institutionen, ja, er ermöglicht erst deren Bestand und damit die Funktionsfähigkeit der Demokratie. Letztere vermag sich demzufolge nicht selbst zu garantieren; sie bedarf des Helden. Damit steht der Held außerhalb der demokratischen Ordnung und der politischen Verständigung.

Entsprechend vollzieht sich sein Eingreifen auch jenseits aller diplomatischen und politischen Gepflogenheiten, steht diesen sogar konträr gegenüber. Nach seiner Vision, wieder in der Realität des Jahres 1984 angelangt, setzt Superman nicht etwa den Präsidenten oder die für nationale Sicherheit zuständigen Organe in Kenntnis von der drohenden Gefahr, sondern stürmt sofort selbst den Kreml. Unter Umgehung aller politischen und militärischen Wege (ein Angriff auf Moskau hätte etwa einer Kriegserklärung bedurft) klärt er den Sachverhalt auf und beseitigt die Gefahr⁶⁰⁷. Er handelt damit als der ungebundene, mächtige *einzelne*.

So wird deutlich, wie *die* amerikanische Idee beschaffen ist, deren Verkörperung er darstellt: Es ist die Idee des Individuums, das seine und die kollektive Freiheit gegen jede politische Verflechtung mit apolitischen Mitteln selbst herstellt und durchsetzt. Superman ist so die Verkörperung eines militanten Individualismus, einer antidemokratischen Autarkie.

Die Botschaft des Helden steht damit im Gegensatz zur neuzeitlichen Verfaßtheit der Welt als eines Systems von Staaten, das längst zu einem Geflecht geworden ist, in dem der eine nicht mehr ohne Rücksichtnahme auf den anderen zu existieren vermag. Die Schlußsequenz greift diesen *politischen* Antagonismus von Individualität und Kollektivität nochmals auf.

»I'm called the most powerful man on earth, and I may be -- but if I STILL am, I won't be for long!«⁶⁰⁸ überlegt Superman, während er hoch über die Erde hinaus in die Stratosphäre rast. »Today, the SUPERPOWERS of earth are powers of great nations -- of presidents and premiers! Their powers are greater than that of any man -- even a SUPERMAN!«⁶⁰⁹ Hier scheint sich das Ende der Macht und Unabhängigkeit des einzelnen anzukündigen. Die Welt zeigt sich als kollektiv verflochtene; sie ist eine Welt großer, miteinander rivalisierender Nationen geworden, und sie steht, so legt sich der Assoziation nahe, unter dem Erfordernis *politischer*, d. h. der Diplomatie und zwischenstaatlichen Vertragsregelungen zugewiesener Lösungen. Unter diesem Erfordernis verschwindet im politischen Bereich die Ungebundenheit und Souveränität des einzelnen – »even [of] a SUPERMAN!«⁶¹⁰

Bereits die Visualisierung der Szene aber widerspricht dieser Sehweise. Superman fliegt im Orbit um die Erde, umgeben von Satelliten. Er nimmt gewissermaßen den Platz des russischen Satelliten ein und ist in ähnlicher Weise Freiheitsgarant, wie jener Bedrohung war. Hatte der russische Satellit eine ganze Nation zu manipulieren versucht, so hat der Held eine ganze Nation in Freiheit gesetzt. Er hat die Rolle des »Weltpolizisten« gespielt und bleibt dieser Rolle treu, wenn er nun über die Erde wacht: Die SchlußEinstellung zeigt ihn als beschützende Silhouette über der grünen Erdkugel schweben, und seine Gedanken werten das Bild von der Welt als einer politisch verflochtenen um: »All great powers need restraint and protection, so it falls to me . . . to see that the home of the brave . . . remains the land of the free!«⁶¹¹ Die Welt mag eine Welt von Staaten, eine politische Welt geworden sein, doch der Held bleibt der Souverän und greift nach seinem Gutdünken ein – er setzt sich selbst als die letzte Kontrollinstanz politischer Macht und Auseinandersetzung ein. Darin zeigt Superman einen antidemokratischen Zug. Die politische Botschaft der Superman-Comics der 80er Jahre ist eine Botschaft anachronistischer Stärke.

Eine Tendenz zu solch einer politischen Aussage bahnt sich bereits in einzelnen Geschichten der 70er Jahre an. Als Beispiel dafür dient eine auch von Jutta Wermke analysierte Batman-Geschichte⁶¹².

Batman begleitet dort in seiner Geheimidentität als Bruce Wayne einen Senator, Webster, nach Washington, wo dieser seine Gesetzesvorlage zur »Bekämpfung des Bandenunwesens«⁶¹³ einbringen will. Websters Flugzeug wird jedoch entführt. Die Kidnapper gehen davon aus, daß ohne sein Plädoyer die Vorlage nicht angenommen werden wird. Batman befreit Webster, und allein ihm scheint es damit zu verdanken zu sein, daß das Gesetz entsteht. Wie Wermke zeigt, ist Batman »der Mann der Tat«⁶¹⁴. Wenn tatkräftige Auseinandersetzung gefordert ist, bleibt der Senator völlig passiv, während der Held handelt und die Lösung bringt. »Während Webster vom herrlichen Sonnenuntergang schwärmt, hat Batman an der Stellung der Sonne bereits die Veränderung und damit die Entführung bemerkt; während Webster dem Bandenboß »ins Gewissen« redet, hat Batman bereits eine List ausgedacht, um den Verbrecher zu übertölpeln.«⁶¹⁵ Wieder ist es der Held, der durch sein Handeln erst die Basis für die Politik und das Funktionieren der demokratischen Institutionen schafft.

Die Haltung des Helden gegenüber Politikern entspricht dieser Charakterisierung. Wie andere Geschichten zeigen, behandelt der »Mann der Tat« die gewählten demokratischen Vertreter mit entsprechender Arroganz: So wird etwa Reeves, der stellvertretende Bürgermeister von Batmans Stadt, der Bedenken äußert und eine größere Kontrollierbarkeit des Helden wünscht, von diesem lächerlich gemacht. Moniert Reeves die Gewalttätigkeit des Helden, so wird sein Vorbehalt damit vom Tisch gewischt, daß Batman das Toupé des Lokalpolitikers lüpfte und letzterer von den umstehenden Polizisten ausgelacht wird⁶¹⁶, andernorts hebt der Held den stellvertretenden Bürgermeister gar am Kragen hoch und trägt den lächerlich gestikulierenden Mann am ausgestreckten Arm vor die Tür⁶¹⁷. In solchen Szenen deutet sich bereits an, was als Tendenz in den 80ern nun zur Erfüllung gekommen scheint: Die Arroganz der Macht in Gestalt des Helden, der aufgrund physischer Autarkie souverän ist und zum antidemokratisch agierenden Garanten der Demokratie erklärt wird.



Abb. 63



Abb. 64



Abb. 66

Abb. 65

Abb. 63–66: Held und Politiker: Wer die Souveränität des Helden anzweifelt und gar eine größere Kontrollierbarkeit desselben verlangt, wird lächerlich gemacht. Mit der »Maskerade« des Bürgermeistervertreters fällt auch die Frage nach der Legitimität des Helden. Insistiert der Politiker jedoch ungehörlich weiter, wird er schlicht vor die Tür gesetzt. Die Arroganz des Helden ist die Arroganz des physisch Überlegenen. Schon in den 70ern deutet sich an, was in den 80ern vollendet wird: Physische Autarkie wird zur moralischen und politischen erklärt.

Zusammenfassend kann somit festgestellt werden: Superman bezieht in den 80ern tatsächlich politische Stellung. Die vorstehend analysierten beiden Hefte greifen den politischen Topos der UdSSR als – des einzigen – geopolitischen Antagonisten wieder auf, wie er in den 50er Jahren in der ideologischen Teilnahme am Kalten Krieg etwa der »Captain-America«-Serie bereits vorgeprägt wurde. Sie lassen so die Welt zweigeteilt zur Darstellung kommen: USA und UdSSR stehen einander in unversöhnlichem Gegensatz gegenüber; der Rest der Welt kommt nicht aufgrund der eigenen politischen Relevanz in den Blick, sondern figuriert allenfalls – wie in den Berichten über »invasions« in den beiden Heften deutlich wird – als Ort hegemonialer Auseinandersetzung der beiden »Supermächte«. Die USA werden dargestellt als Hort der Freiheit; die UdSSR wird als hinterhältiger, ökonomisch inkompetenter Aggressor gezeichnet. Zur Erhöhung der Relevanz ihrer Botschaft bedienen sich die beiden Hefte eines aktuell orientierten Settings: Die Geschichte spielt während der Vorwahlen zur amerikanischen Präsidentschaft, und beide Hefte erscheinen auch zu deren wirklichem Zeitpunkt. Die Stellung des Helden zur Demokratie ist jedoch mit einem stark antidemokratischen Zug behaftet. Er tritt auf in der Haltung des Weltpolizisten. Erhaben über alle politische Verflechtung und alle diplomatischen Spielregeln, gebunden an keine demokratisch fundierte Legitimität, sondern gerechtfertigt allein aus seinem Status als »ultimate symbol« der USA, handelt er als der Vertreter eines militanten Individualismus. Er geriert sich als Ermöglicher von Demokratie überhaupt, ohne sich jedoch dieser in seinem Handeln zu unterwerfen, und setzt an die Stelle der politischen Lösung die Lösung der »Tat«.

Wenn in den 70ern die Superhelden-Comics es noch – im Hauptstrang ihrer Entwicklung – als möglich darboten, daß die Aktivität des Volkes und die Inanspruchnahme demokratischer Möglichkeiten selbst zum Erfolg führen können, ja, wenn sie sogar die Frage stellten: »Gehts auch ohne Superman?«⁶¹⁸, so ist die Aktivität des Volkes in der vorliegenden Geschichte in den 80ern keine relevante Größe mehr. Die genannte Frage wird damit durchaus abschlägig beantwortet – »Nein, es geht nicht ohne Superman!«

Als Held, der den Primat der »Tat« vor den der Politik setzt, gerät Superman in den Verdacht, latent faschistoide Züge zu zeigen. Die

Sphäre der Politik jedenfalls wird mit skeptischem Blick betrachtet – sie kann ohne den Helden, so sagt die Geschichte, nicht funktionieren und vermag anscheinend die erforderlichen Lösungen nicht zu bieten.

e) Superman heute: Der Held für ein multimediales Publikum

Im Jahr 1986 findet eine Umwälzung statt. Eine beinahe 50jährige Entwicklung wird gekappt und innoviert. Die Serie »Superman« wird beendet, und der Held tritt ab. In einer »imaginary story« – jenem Geschichtentypus, der einst geschaffen wurde, um Ideen und Konzepte, die in der herkömmlichen Serientradition keinen Platz fanden, verwirklichen zu können – setzt sich Superman goldenem Kryptonit aus, verliert dadurch alle Superkräfte, heiratet (Lois Lane – endlich) und bekommt einen Sohn (mit Superkräften)⁶¹⁹. Obgleich »imaginary«, beschließt diese Geschichte die seit 1938 laufende Serie und ihre Tradition. Der Superman, Ahnherr aller Superhelden, ist tot. Jedoch, an seine Stelle tritt, innoviert und frisch aus der Taufe gehoben – »Der Neue Superman« (Titel der deutschen Ausgabe).

Im Sommer 1986 erscheint in den USA eine Miniserie von sechs Heften unter dem Titel: »The Man of Steel«⁶²⁰. Im Anschluß daran beginnt ein neues Superman-Comic-Book mit der üblichen Titelschrift. Die Numerierung des alten Heftes wird weitergeführt unter dem Titel: »Adventures of Superman«, jedoch mit Stories, die dem neuen Konzept entsprechen. »Action Comics«, das »Geburtsheft« des Helden, enthält weiterhin seine Geschichten, ebenfalls aber in den Kontext der neuen Traditionslinie eingeordnet. Die drei Titel erlauben in gewohnter Weise Verknüpfungen und Querverbindungen der Storylinien der Hefte untereinander. Auch das guest-starring, der Auftritt eines Helden im Heft eines anderen und damit die Verbindung verschiedener Serien zum »Helden-Kosmos«, bleibt erhalten: Bereits in der Miniserie »The Man of Steel« tritt Batman auf⁶²¹; »Action« soll schließlich ganz dem team-upping, dem vereinten Kampf Supermans mit einem anderen DC-Helden, dienen⁶²². Die unter II 1a beschriebenen Marktstrategien (Produktausweitung im Sinne des Auftritts des Helden in mehreren Heftserien, Produktergänzung durch weitere, komplementär charakterisierte Helden, Produktdifferenzierung durch andere Formen des Helden selbst) bleiben damit in Geltung⁶²³.

Der gesamte DC-Kosmos wird seit der Aufkündigung der »alten« Superman-Serie nach diesen bewährten Methoden renoviert. Die Umgestaltung der Superman-Serie ist für die übrigen DC-Serien nicht folgenlos geblieben. Zunächst hatte man im Zuge der Beseitigung des »alten« Superman beinahe alle übrigen Serienhelden mitbeseitigt – ein Vorgang, der aufgrund der Interaktionen Supermans mit diesen anderen Helden schon der Schlüssigkeit des DC-Kosmos wegen unumgänglich schien⁶²⁴. Nun führt man sukzessive all diese Helden wieder ein. Unüberhörbar sind dabei Leserwünsche, die »ihre« alten Lieblingshelden und -gegner wieder in den Heften sehen wollen; die »letters-pages« der Hefte sind seit 1986 voll von solchen Wünschen, aber auch von Kritiken⁶²⁵.

Die Frage stellt sich jedoch, ob der »Neue Superman« so neu denn sei und wie sich die Serie seit ihrem »creative switch«⁶²⁶ heute darstellt. Obgleich für eine generalisierende Untersuchung noch nicht genug Material vorliegt – zum Zeitpunkt der Abfassung dieses Kapitels läuft die »neue« Serie in den USA gerade ein Jahr und in Deutschland erst an – soll im Sinne ergänzender Bemerkungen der Versuch gemacht werden, Linien einer Analyse der neuen Serienkonzeption zu ziehen.

John Byrnes Rekonzipierung der Serie

Die Rekonzipierung des ältesten aller Superhelden lag in den Händen eines Mannes, der sich innerhalb kurzer Zeit bei der DC-Konkurrenz Marvel Comics einen Namen gemacht hatte und dessen X-Men-Hefte bereits heute einen beachtlichen Preis auf dem Sammlermarkt erzielen: John Byrne. Byrne arbeitet als Autor und Zeichner in einer Person, freilich mit einem Stab zusammen, der dann für Tuschausführung, Lettering und Colorierung zuständig ist. Die Miniserie »The Man of Steel« und die bislang erschienenen zwölf Ausgaben des Magazins »Superman« zeichnete er selbst – sein Inker ist Karl Kesel, und dieser wird mit Byrne zusammen auf dem Deckblatt jedes Heftes genannt –, daneben arbeitet er noch als Plotter für »Action« und ein bereits vorliegendes »Annual«. Die Miniserie legt seine Konzeption fest und führt die zentralen Personen ein. Sie soll daher zunächst betrachtet werden.

Die erste Geschichte enthält klassisch die Origin story des Helden: Die Katastrophe des Planeten Krypton, von welchem Superman als einziger Überlebender auf die Erde gerät, das

Auffinden des Weltraum-Findlings durch das Ehepaar Kent, die Entdeckung der Superkräfte durch die Kents und den Helden selbst und die Übernahme der ihm aufgrund seiner Kräfte auferlegten Pflicht⁶²⁷. Gegenüber den in II 1b analysierten Versionen führt Byrne einige Veränderungen ein. Supermans leibliche Eltern sind in eine hochtechnisierte Welt gestellt, in welcher insbesondere die Abwesenheit jeglicher Gefühle auffällt. Die kryptonische Gesellschaft, in der Version des Newspaper strips noch eine Gemeinschaft von Superwesen mit Lebensart, in den 50er Jahren eine Science-fiction-Version des bürgerlichen Amerika, ist hier ein technologisch perfektioniertes, steriles und damit beinahe entseeltes System geworden. Supermans Mutter Lara vermag dementsprechend den Anblick der holographischen Projektion eines irdischen Farmers bei der Feldarbeit nicht zu ertragen: »So haarig ... so nackt ... bearbeitet Boden, der nicht einmal keimfrei gemacht wurde (...) In diese Hölle willst du unseren Sohn schicken?«⁶²⁸ Und Jor-El kommentiert die kryptonische Zivilisation mit den Worten: »Wie du sagst, haben wir jeden Winkel kolonisiert ... uns die Natur untertan gemacht. Und was haben wir erreicht? (...) Eine kalte, herzlose Gesellschaft ohne jegliches menschliche Gefühl, ohne Leidenschaft.«⁶²⁹ Der Sohn soll es auf der neuen Welt, der Erde, besser haben: »Gefühle sind nur bei uns etwas Anstößiges! Aber unser Sohn soll nicht in einer Welt ohne Gefühle groß werden, so wie wir.«⁶³⁰ Nicht nur die Ur- und Naturwüchsigkeit der Erde aber soll dafür garantieren, sondern auch die Sonne: »Unter ihren Strahlen werden seine kryptonischen Zellen zu mächtigen lebenden Solarzellen. Er wird ein Überwesen.«⁶³¹ Wie es die klassische Version verlangt, wird die Rakete mit dem zukünftigen Superman an Bord kurz vor der Explosion Kryptons abgeschossen, und Jor-El findet noch im Augenblick der Katastrophe Zeit, Lara zu gestehen, daß in ihm Reste jener urweltlichen Regungen der Gefühle überlebt haben und er sie daher liebe⁶³².

Auf diesen »Prolog« folgt die Erzählung der Landung der Rakete und der Adoption des Weltraumkindes durch die Kents. Sie ist als Rückblende in eine Rahmenerzählung eingebunden, die mit einem Fußballspiel beginnt, das Clark Kent für seine Mannschaft gewinnt und das bei Vater Kent tiefes Mißbehagen auslöst. Sie endet mit der Übernahme der altruistischen Verpflichtung des Helden. Vater Kents Mißbehagen wird durch die Bewunderung verursacht,

die Clark sich mit Hilfe seiner außergewöhnlichen Kräfte beim Football holt und die für die Zurücksetzung anderer, weniger begabter Spieler sorgt⁶³³. Er fährt daraufhin mit seinem Sohn zum Absturzort der Rakete und klärt Clark über seine Herkunft auf. Um den Datierungsproblemen – Superman wäre, wenn diese Szene nach wie vor 1938 stattfände, bald fünfzig Jahre alt – und dem Einbezug des Zweiten Weltkriegs in die neue Serie zu entgehen, ist dieses Flashback in die 50er Jahre verlegt, wie die Erwähnung des Sputnik zeigt⁶³⁴. Pfllegeeltern und Sohn erkennen nach und nach das Ausmaß von dessen Kräften. Mit der Entdeckung der Flugkraft Clarks endet das Flashback. Recht rasch wird dem zukünftigen Helden nun klar, daß er diese Kräfte nicht zum Zweck der eigenen Lebenssteigerung, sondern für andere einzusetzen hat. »Jedesmal, wenn eine neue Kraft dazukam, habt ihr gesagt ... ich soll mich aufgrund meiner besonderen Fähigkeiten nicht als was besseres fühlen und ändern das Selbstwertgefühl nehmen! Aber genau das habe ich immer getan!«⁶³⁵ räsoniert er und beschließt daraufhin sofort: »Ich muß mich endlich meiner Verantwortung stellen. Ich verlasse Smallville und gehe irgendwohin, wo jemand mit meinen Fähigkeiten wirklich gebraucht wird!«⁶³⁶ Von öffentlichem Auftreten ist freilich noch nicht die Rede: »Aber die Welt darf nie erfahren, daß ich die Taten vollbringe. Es muß ganz natürlich aussehen ... wie reiner Zufall.«⁶³⁷

Diesen Taten und dem Entschluß zum öffentlichen Auftreten – mit Kostüm – ist die darauffolgende Sequenz gewidmet. Der Held hat Smallville verlassen; die Sequenz beginnt mit Mutter Kents Sammlung von Zeitungsausschnitten, welche die Taten des Helden beschreiben, ohne daß er selbst dabei genannt wird. Es handelt sich ausschließlich um die Verhinderung großer und kleiner Katastrophen und Unglücksfälle: die »wundersame« Rettung eines Kindes, die »rätselvoll« Bergung eines Schiffes, das »plötzliche« Ende eines Flächenbrandes u. ä.⁶³⁸ Die Zeitung bringt jedoch dann eine Nachricht, die die Ursache dieser Geschehnisse aufdeckt: »Mysteriöser Superman rettet Raumflugzeug«⁶³⁹. Bei den Kents löst dies Betroffenheit aus. Im selben Moment erscheint auch der Held selbst auf der Bildfläche. Er gesteht seinem Vater: »Pa, sie wollten mich. Mit Haut und Haaren.«⁶⁴⁰ Anschließend wird die genannte Tat erzählt. Der Held befand sich in der Menge und hatte keine andere Wahl, als entweder sofort – unter Gefahr des Entdecktwerdens – einzugreifen oder die Katastrophe zuzu-

lassen. Nachdem das Raumflugzeug sicher zur Erde gebracht ist, wird er von einer Reporterin – Lois Lane – aufgehalten. Das gibt der Menge Gelegenheit, auf ihn zuzustürzen: »Von allen Seiten zerrten und hingen sie an mir wie wilde Tiere und Blutegel. Und jeder wollte was von mir. [...] Als hätte mein erster öffentlicher Auftritt den reißenden, gierigen Wolf in ihnen geweckt.«⁶⁴¹ Der Held weiß nicht mehr, was tun. Zwar sei er sich dessen bewußt, daß er helfen müsse, doch sei er nicht auf der Welt, »um jedem seine gierigsten Wünsche zu erfüllen«⁶⁴². Aus diesem Dilemma findet er keinen Ausweg. Pa Kent jedoch hat eine Idee.

Dieser Idee ist der Schlußteil – der »Epilog« – dieser ersten Geschichte gewidmet: Der Held bekommt ein Kostüm – und damit seine zwei Identitäten. Nach hinten gekämmte Haare und Brille unterscheiden Clark Kent künftig von Superman und erlauben dem Helden ein Privatleben. Erklärt wird noch, weshalb der Dreß des Helden niemals reißt: Enganliegende Kleidung nimmt die Aura seines Körpers in ihren Schutz der Unverletzlichkeit⁶⁴³. Mit einem seitengroßen Panel, das Superman zeigt, wie er auf den Betrachter zufliegt, schließt die Geschichte. Er »sieht seiner neuen Rolle mit der gebotenen Skepsis, aber auch mit Selbstbewußtsein und gesundem Optimismus entgegen«⁶⁴⁴, heißt es zu dieser Szene.

Mit dieser neuen Origin story⁶⁴⁵ liegen die zentralen Linien und Charakteristika der »neuen« Superman-Serie fest. Sie werden in den übrigen fünf Heften der Miniserie noch ergänzt, detailliert und ausgeführt. Zunächst sollen jedoch die angeführten Grundlinien herausgearbeitet und analysiert werden.

Zwei Dinge fallen zunächst ins Auge: eine stärkere »Psychologisierung« der Figur Superman und eine gewichtigere Rolle der Eltern Kent. Die stärker psychologisch orientierte Linie der neuen Serie deutet sich bereits im »Prolog« – auf negative Weise – durch die Betonung der Gefühlsarmut der kryptonischen Technokratie an, welcher in Jor-Els Monolog die »urwüchsige« Gefühlsgeladenheit der irdischen Zivilisation und ihre naturale Realistik entgegengehalten werden. Zu sehen ist die kontrapunktische Anordnung der beiden Zivilisationen zweifellos im Kontext der Technologiedebatte der 80er und der im Zuge der Ökologie- und Alternativbewegung entstandenen Neubewertung von Natur (-verbundenheit) und Gefühl. Die zeitgenössische Gewichtung

des Technologiethemas zeigt sich weiter darin, daß der Held nicht mehr als Säugling – wie noch in den unter II 1b analysierten Origin stories –, sondern der Fortschreibung heutiger Gentechnologie adäquat als »Matrix« zur Erde geflogen wird⁶⁴⁶.

Positiv wird die psychologische Linie dann mit der irdischen Existenz des kryptonischen Helden ausgezogen. Wie Jor-El versprochen hat, muß Clark (Superman) Kent nicht ohne Gefühle aufwachsen. Er zeigt Freude am Football, Zuneigung zu seiner Freundin Lana Lang, Betroffenheit angesichts der väterlichen Enttäuschung, Liebe zu den Eltern, sogar einen Anflug von Verzweiflung nach der Entdeckung seiner Kräfte durch die Öffentlichkeit. Der Fremdling vom Planeten Krypton ist ein Mensch.

Ausgangspunkt für diese »menschlichere« Gestaltung Supermans war die »alte« Konzeption des Helden, der Entwurf von Siegel und Shuster. »I read mostly the really old stuff, the first ten years«, erklärt Byrne auf die Frage hin, wie er sich auf die Übernahme der Serie vorbereitet habe, und führt weiter aus: »There must have been something way back then that was magic, and that formed the core, of what I was trying to do.«⁶⁴⁷ Was so »magic« an der Konzeption Siegels und Shusters gewesen ist, ist die recht direkte Umsetzung der jugendlichen Omnipotenzphantasien in eine glaubwürdige Figur. Wie in den Romanen von Wylie und Campbell (vgl. II 1b) hatte diese Glaubwürdigkeit in dem realistischen Setting, in der Einpflanzung der übermenschlichen Figur in die reale Welt, ihren Grund. Wie der »Gladiator« und »Aarn Munro« agierte der frühe Superman im zeitgenössischen Amerika und fand dort seine Gegner. Mehr als der frühe Superman aber mußten die beiden Romanfiguren sich mit sich selbst auseinandersetzen – und diese psychologische Ebene ist es, die Byrne nun ausbaut.

Die Frage: »Wie verhält sich ein Mensch, der über außergewöhnliche physische Kräfte, jedoch nur über eine durchschnittliche Psyche verfügt, unter den realen Bedingungen des zeitgenössischen Amerika?« gibt die Leitfrage für Byrnes Konzeption ab⁶⁴⁸. Sie wird in der Origin story ausgearbeitet etwa als Neigung des Helden, seine Kräfte zuerst zur Mehrung seines eigenen Ruhms (als Footballspieler) einzusetzen, bis die Intervention des Vaters zur Erkenntnis der »wahren Berufung« führt; sie stellt auch den Hintergrund für die Konfrontation des Helden mit der »gierigen« Menge nach der Rettungsaktion für das gefährdete Raumflugzeug dar. Clark (Superman) Kent weiß zunächst noch nicht, »verant-

wortlich« mit seinen Kräften umzugehen, und der hedonistische Genuß des eigenen Glanzes beim Football hat noch etwas Naives. Die Kraft ist da, und das Natürlichste ist anfangs, sich an ihren Möglichkeiten zu erfreuen. Der Held muß erst reifen. So ist er in der Konfrontation mit der Menge beim ersten öffentlichen Auftritt (der immerhin nach schon siebenjähriger Tätigkeit in der Rolle des Helden stattfindet⁶⁴⁹) dem Öffentlichkeitsstatus gegenüber hilflos. Er bedarf des väterlichen Rates. Die Geschichte seiner Abenteuer wird die Geschichte seiner Entwicklung. Superman ist keineswegs »fertig«, als er seine Karriere beginnt, und er ist es auch noch nicht, als er am Ende des ersten Heftes der Miniserie seinen Dress erhält. Der neue Superman ist ein Held im Werden. Die Eltern Kent spielen dabei eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Hatten Siegel und Shuster Supermans Aktionen erst beginnen lassen, nachdem Ma und Pa Kent verstorben waren, und hatte traditionsentsprechend sogar zu Zeiten Superboys der Schwur am Grab bzw. am Sterbebett zu einer neuen Version der Origin story gehört, so begleiten nun Ma und Pa Kent den Helden von Beginn seiner Karriere an. Sie greifen außerdem immer wieder in sein Handeln und seine Reflexion ein. Für Byrne war nach eigener Aussage die Unkenntnis über die Traditionsgeschichte der Serie einer der Gründe zur Elimination der Sterbebettszene. Zum Zeitpunkt seines Einstiegs (zunächst als Leser »at the age of seven«⁶⁵⁰) lag die Periode von Siegel und Shuster bereits zu weit zurück, als daß dem Neuling Flashbacks auf diese Szene noch verständlich sein konnten. Da er auch die Superboy-Serie bereits kannte, schien ihm uneinsichtig, weshalb Pa Kents Ermahnungen, Gutes zu tun, noch nötig seien, nachdem der Held dieses Geschäft bereits als Jugendlicher mit hinreichender ethischer Motivation versehen hatte⁶⁵¹.

Wichtig ist dabei eine Bemerkung Byrnes, die auf den Grund dieser ethischen Motivation, nämlich die pädagogische Rolle der Eltern Kent, verweist: »I thought, ›Well, if he was given a standard Bible-Belt, middle-America, upbringing, he wouldn't need that one last event to make him go out and do the right thing. *He would have been raised to do the right thing.*«⁶⁵²

In der Tat nehmen die Eltern, insbesondere in der Person des Vaters, *wertsetzenden* Einfluß auf das Handeln ihres Helden-Sohns. Der Vater ist es, der in der Origin story bereits dazu ermahnt, Clark solle seine Kräfte nicht dazu benutzen, andere zu

düpierten, solle darauf achten, niemandes Selbstwertgefühl zu beeinträchtigen, und seine Kräfte zu Hilfeleistungen einsetzen (s. o.). Er ist es auch, mit dem der Sohn nach der Entdeckung durch die Öffentlichkeit das weitere Vorgehen bespricht und der die Idee zum Kostüm hat (welches Mutter Kent dann nur noch – ihrer »Frauenrolle« entsprechend – zu nähen braucht). Auch in der Adaption des neuen Superman durch Marv Wolfman und Jerry Ordway, die »Adventures of Superman« betreuen, erhält der väterliche Rat Gewicht: In einer Geschichte, in welcher Superman Probleme damit hat, sein Privatleben, seinen Beruf als Reporter und seine Berufung zum Helfer der Menschheit miteinander in Einklang zu bringen, steht ihm der Vater in einem nächtlichen Gespräch zur Seite⁶⁵³. Die Frauenrolle ist auch dort wieder »traditionell« bestimmt: Lana Lang, Clarks Jugendfreundin, und Mutter Kent bereiten im Haus den Tisch, während Vater und Sohn bei einem kurzen Spaziergang ihr »Männergespräch« führen. Es sind »standard middle-America upbringing« und dessen »values«, die hier dargestellt werden, und es ist der zugehörige, mehr oder weniger liberale Wertkonservatismus, der darin sein Sprachrohr erhält. In einer Zeit der Erkenntnis der »wrongness of the Vietnam war«, einem »age of drugs, Reagan and rated movies« verspricht das (wie ein Leser schreibt) Orientierung: »Superman is still there as a hero and as a role model for all of us« oder bietet zumindest einen Fluchttort: »Through this swirl of change [...] [the reader] found refuge in the Superman line of Comics.«⁶⁵⁴

Der familial angelegte Wertkonservatismus bleibt national rückgebunden, ebenso die Verantwortung des Helden. Mit den Worten »[...] du bist unser Sohn... und amerikanischer Bürger... Das bedeutet eine gewisse Verantwortung, der du dich stellen mußt!«⁶⁵⁵ begründet Pa Kent seine Kritik an dem zunächst mehr an Football denn an Menschheitshilfe interessierten Helden in der Origin story. Amerikanischer Bürger zu sein bedeutet, die »amerikanischen Werte«, genauer: jene der amerikanischen Mittelklasse, übernommen zu haben und vertreten zu müssen. Amerikanischer Bürger zu sein und »middle-America upbringing« erfahren zu haben, befähigt offenbar auch zu beidem – besonders ins Auge fällt nämlich der optimistische Zug dieser wertkonservativen Haltung: Vom Vater zurechtgewiesen, entschließt sich Clark sofort, seine menscheitsorientierte Helferrolle zu übernehmen. Trotz der stärkeren psychologischen Differenzierung der neuen



Abb. 67



Abb. 67-68: Die Bekehrung des künftigen Helden vom Selbstgenuß des Football-Ruhms zum altruistischen Helfer der Menschheit erfolgt rasch – nicht weiter verwunderlich, wo »middle-America upbringing« und das »decent couple« Kent für einen nestwarmen, wertsicheren »family-background« sorgen. Hier ist die Welt fest und zweifellos.

Abb. 68

Serie bedarf es lediglich des väterlichen Hinweises auf die Verantwortung des »amerikanischen Bürgers« Superman, und auf der darauffolgenden Seite bereits ist Clark einsichtig – »Pa hat mir die Augen geöffnet. Er war zu Recht enttäuscht von mir. [...] Ich muß mich endlich meiner Verantwortung stellen.«⁶⁵⁶ Hier gibt es nun kein Zaudern und keine innere Auseinandersetzung mehr. Was zu tun ist, ist klar. Byrne setzt seine Äußerung konsequent in die Botschaft um: In dieser Umgebung und Tradition aufgewachsen, *kann* der Held gar nicht anders, als das richtige zu tun. Sein familialer Background ist wertsicher.

Dieser Habitus der neuen Superman-Serie ist nicht unumstritten bei den Lesern: Zu Ma und Pa Kent wird kontrovers Stellung bezogen. Die Auseinandersetzung bleibt allerdings weitgehend binnenorientiert. Neben großem Lob, das Superman glücklich preist »to have available, understanding parents, who give advice lovingly when needed«, steht (hier gar im selben Brief) auch Kritik: »[...] think of something else for Martha besides worry and fix dinner. Jonathan can't possibly have the sole franchise on wisdom.«⁶⁵⁷ Die traditionelle Zurechtstufung der Frauenrolle findet keine ganz ungeteilte Aufnahme; Martha Kents Hausmütterchenrolle erregt Anstoß, wo man sich an die Emanzipation noch erinnert – nicht alles, was in den 70ern gewachsen ist, läßt sich so einfach zurücknehmen. Aber auch Supermans Abhängigkeit von den Eltern überhaupt wird nicht nur gelobt: »What I did find odd [...] is a 28 year old superhuman running to Mommy and Daddy for advice. [...] I envision Superman as more introspective, able to solve his own problems.«⁶⁵⁸ Der Held als guter Sohn ist zu brav. Erwartet wird Eigeninitiative, Auseinandersetzung mit sich selbst, erwachsene Mündigkeit. Erwartet wird eine konsequentere Durchführung des psychologischen Realismus, d. h. eine Durchführung auch auf ethischer Ebene. Das bedeutet, mehr Gewicht auf die Reflexion zu legen, und wo Superman sie zeigt, wird es positiv vermerkt: »The new Superman is far more analytical [...] seeing Superman using his wits [...] is wholly more satisfying.«⁶⁵⁹ Der reflektierende Held, dem nicht sogleich jede Lösung moralisch richtig zufliegt, ist erst der interessante Held – er ist »realistisch«. »No longer on the verge of godhood, the struggles of the man make him far more identifiable and readable.«⁶⁶⁰ Die Leser wollen Superman »menschlicher«, damit aber auch weniger perfekt, weniger »gut«. Sie wollen sehen, daß »virtue

itself (in the form of Superman) is flawed and imperfect!«⁶⁶¹. So macht sich auf den »letters-pages« in der Auseinandersetzung mit dem Helden und seinem Handeln eine Art »Wertediskussion« bemerkbar, die größere Wirklichkeitsnähe fordert und die jeweiligen Konfliktlösungen diskutiert⁶⁶².

Der psychologische »kick«, den Byrne in die Serie als ein Mehr an »Realismus« eingebracht hat, speist sich nicht nur aus der Serienkonzeption Siegels und Shusters, sondern auch aus den TV-Serials um Superman und den Superman-Filmen. Im Zeitalter der elektronischen Medien ist die erste Begegnung mit Superman kaum mehr hauptsächlich über die Comics vermittelt – Byrne selbst bezieht seine frühesten Erinnerungen an Superman aus dem Fernsehen in England, seinem eigentlichen Herkunftsland⁶⁶³. Vertraut mit den »other media incarnations« (O'Neill) des Helden, versucht Byrne, »to take the best parts of all the different versions of Superman – movies, television, the cartoons and all the published versions«⁶⁶⁴, um daraus eine mit all diesen medialen Versionen konsistente Konzeption zu entwickeln. Entstand also der Superman einst als genuine Figur der Comics und wurde er dann andernorts aufgegriffen, so wirkt das heute auf die Comics des Helden zurück: Im Kontext der Mediengesellschaft sind es offenbar die letzteren, die sich der Form anderer Medien anzugleichen haben, selbst wenn ein Held ihnen eigentlich entsprang.

Speziell in Kohärenz zum TV-Serial und im Gegensatz zur Siegel- und Shusterschen Konzeption ist die Entwicklung der bürgerlichen Identität des Helden, Clark Kent, zu sehen. Bis 1986 war Clark zum Ergötzen der Leserschaft ein »timid weakling«, der seine Identität als Superman hinter der Maske des »mild-mannered reporter« verbarg und so eine köstliche Verkehrung der von James Thurber in seinem »Secret Life of Walter Mitty« karikierten Phantasie von idealer Größe hinter der wenig prätentösen realen Erscheinung darstellte. Heute ist Clark – nicht weniger zum Ergötzen der Leserschaft⁶⁶⁵ – eine »stärkere« Persönlichkeit geworden. Er scheut sich nicht, seine Football-Trophäen in seiner Wohnung für jeden Besucher sichtbar zur Schau zu stellen⁶⁶⁶, vor Lois Lane seine Muskeln spielen zu lassen, ihr beim Joggen Ausdauer und Kondition vorzuführen⁶⁶⁷ oder sie gar gegen einen Angreifer als Clark Kent zu verteidigen⁶⁶⁸. Das Selbstbewußtsein der 80er, das möglicherweise mehr eine Prätentation der *Sehnsucht* nach Selbstbewußtsein und eine Verdrängung des in den 70ern

entstandenen Krisenbewußtseins ist, veranschaulicht sich darin. Es veranschaulicht sich freilich auch die genannte multimediale Verknüpfung der Serie: »If anything came from the show [i. e. the TV-Serial], it's that – the stronger Clark Kent character.«⁶⁶⁹

Zusammenfassend kann damit festgestellt werden: Die Neukonzeption der Serie und des Heldenbildes stellt keinen Bruch mit der Tradition dar, sondern bleibt der alten Serie verbunden. In wesentlichen Teilen bedeutet der »creative switch« sogar eine betonte Treue, nämlich eine Rückwendung auf die Ursprünge der Serie und ihre Originalcharakteristik, wie sie von Siegel und Shuster entwickelt worden ist. Angeknüpft wird damit wieder an die Ursprungsphantasie, die jugendliche Phantasie der Omnipotenz, und an die Inspirationsquellen der einstigen Autoren: Wylies »Gladiator« und Campbells »Aarn Munro«. Die Phantasie freilich wird »realistisch« gewendet und die Omnipotenz auf eine Existenz unter »real life conditions« zurechtgeschnitten. Auch die übrigen medialen Verwirklichungen des Helden, die einst aus der Comic-Serie hervorgegangen waren, werden aufgegriffen. Dieser Prozeß veranschaulicht die Einbindung der Comics in das Gesamtkorpus der Medien einer medial vermittelten Gesellschaft.

Inhaltlich zeigte sich, daß die zentralen Charakteristika der Neukonzeption einerseits in der stärkeren Gewichtung der psychologischen Linie der Erzählung, andererseits in der Betonung der »middle-America« und »middle class values« zu sehen sind. Elternliebe, Traditionstreue und national rückgebundene Wertsicherheit des amerikanischen Mittelstandes bilden sich sehr bodenständig in Supermans Familie ab (die der Bodenständigkeit entsprechend wieder zur Farmersfamilie geworden ist). »Gute Erziehung«, väterliche Autorität und traditionelle Geschlechtsrollenverteilung sorgen für eine verlässliche ethische Orientierung des Helden und einen nestwarmen Background.

Der psychologisch orientierte Realismus tritt in der Gewichtung der Gefühle des Helden, seinen inneren Auseinandersetzungen und seinen Bezügen zu Karriere (Football), Freundin und Eltern zutage. Die zentrale Perspektive, aus welcher dieser Realismus gezogen wird, liegt in der Frage nach den Reaktionen eines mit außergewöhnlichen physischen Kräften, jedoch nur durchschnittlicher Psyche ausgestatteten Menschen unter den Bedingungen des zeitgenössischen Amerika.

Die Hefte 2 bis 6 der Miniserie »The Man of Steel« ziehen, wie erwähnt, weitere Linien der Neukonzeption der Serie aus. Ein Kernbestand an Figuren, mit denen Superman künftig interagieren wird, wird eingeführt; einige Storylinien fangen an, die in der neuen Magazinserie dann fortgesetzt werden. Bevor ich auf die Thematik von Gut und Böse sowie auf die Wertediskussion weiter eingehe, sollen zum Zweck besserer Orientierung im neuen Binnenraum der Serie dieser Kernbestand an Figuren und die mit ihnen verknüpften Storylinien knapp skizziert werden.

Heft 2 dient der Verankerung Clark Kents in seinem Beruf als Reporter des Daily Planet und der Vorstellung des Lois-Lane-Themas. Letzteres ist in der vorausgegangenen Nummer bereits angeklungen – bei der Rettung des Raketenflugzeugs war Clark von Lois gestellt worden und hatte sich schon dort ihrer Faszination nicht entziehen können: »Fast schien es, als würde ein Funke zwischen uns gezündet. Nur ganz kurz ...«⁶⁷⁰ Heft 2 erzählt nun, ganz orthodox, die Geschichte, wie Clark Kent aufgrund eines »Exklusivinterviews« mit Superman seine Stelle als Reporter erlangt. Gleichzeitig handelt er sich damit die Abneigung Lois Lanes ein, welche über die gesamte Geschichte hin vergeblich versucht hat, eben dieses Interview zu bekommen. Der »gezündete Funke« ist wieder erstickt bzw. bleibt einmal mehr auf die Superman-Identität Clarks beschränkt – das klassische Dreiecksthema ist so ohne große Neuerung eingeführt⁶⁷¹.

Eingeführt sind mit dieser Geschichte auch Perry White, unbestechlicher Chefredakteur des Daily Planet, und Jimmy Olsen, der – verjüngt – auch wieder eigene Geschichten in »Action Comics« erhält. Der Medienkonzern »Galaxy Communications«, der zu Beginn der 70er den Daily Planet aufgekauft hatte und für welchen Clark und Lois als TV-Reporter arbeiteten, ist aus der Serie verschwunden – Clark und seine engsten Freunde sind zur Presse zurückgekehrt.

Heft 3 konfrontiert Superman und Batman miteinander. Auch die Batman-Serie ist bei DC neu gestartet worden, und der Held hat – analog der Rückwendung der Superman-Serie zu den Ursprüngen – die nachtfarbenen Töne der Konzeption Bob Kanes zurückerhalten (vgl. II 1a). Superman als lichter und Batman als dunkler Held stehen einander in klassischer Konfiguration gegen-

über; am Ende der Geschichte kündigt sich jedoch eine künftige Freundschaft beider schon an⁶⁷².

Heft 4 und 5 widmen sich dem alten – und neuen – Antagonisten Supermans, Lex Luthor. Sie werden im Zuge der Analyse dieser klassischen Opposition nachfolgend detaillierter dargestellt.

Heft 6 reißt mit dem geisterhaften Wiederauftauchen der kryptonischen Eltern Supermans ein in der Magazinserie fortzuführendes Thema an und läßt zugleich eine weitere Storylinie beginnen, die dann in Heft 1 der Magazinserie ausgezogen wird – die Rakete, die den Helden auf die Erde gebracht hat, ist gestohlen worden. Außerdem zeigt das Heft in Rückblende ein Gespräch Clarks mit seiner Freundin Lana Lang, in welchem er sie vor seinem Weggang aus Smallville in das Geheimnis (und die Pflichtträchtigkeit) seiner Kräfte eingeweiht hat. Jene Pflichtträchtigkeit bedeutete dabei zugleich das Ende der Beziehung beider⁶⁷³.

Lex Luthor nun ist wieder zentraler Antagonist des Helden geworden. An ihm sollen im folgenden Charakterisierungen von – und Umgang mit – Gut und Böse in der neuen Serie untersucht werden. Dazu empfiehlt es sich, neben der von Byrne geschriebenen und gezeichneten Magazinserie »Superman« auch die von Wolfman und Ordway betreute Serie »Adventures of Superman« heranzuziehen, da Luthor dort ebenfalls eine zentrale Rolle als Bösewicht spielt.

Luthor hat seinen ersten Auftritt schon in Heft 2 der Miniserie. Als dunkle Figur mit Zigarettenspitze kommt er auf dem Rücksitz einer Limousine ins Bild. Der Fahrer seines Wagens spricht Lois Lane an; aus dem Dialog und einer späteren Szene wird deutlich, daß Luthor zu einem mächtigen Mann der Wirtschaft geworden ist und die Fäden in Metropolis in seinen Händen hält. Auch zeigt sich, daß Luthor offenbar eine Liaison mit Lois anstrebt⁶⁷⁴.

In Heft 4 der Miniserie werden die angedeuteten Charakteristika der Figur und die mit ihr eingeführten Themen dann expliziert, und der Antagonismus zu Superman wird begründet. Das Heft setzt damit ein, daß Lois Lane Clark Kent zu einem Fest Luthors abholt. Die beiden Reporter sollen später davon berichten; ihr Chef, Perry White, wird jedoch seiner Unbestechlichkeit wegen nicht auf dem Fest erscheinen: er würde »eher das Sonnensystem wechseln [...], als mit [...] [Lex Luthor] öffentlich gesehen zu werden«⁶⁷⁵, heißt es. – Nach einem kurzen Geplänkel über Clarks

(vorgetäushtes) Bodybuilding werden Clark und Lois von einem Hubschrauber Luthors auf dessen Schiff gebracht, wo das Fest stattfinden soll. Während des Flugs dorthin erklärt Lois, daß sie keineswegs mit Luthor liiert sei und sein wolle. Dann tritt Luthor selbst auf, mit Zigarre und noch ohne Jackett, eine Aura von »privacy« und Hausmacht um sich. Er begrüßt die widerstrebende Lois und gratuliert Clark zu dessen Superman-Interview⁶⁷⁶. Im Verlauf des weiteren Gesprächs erfährt man, daß das Kleid, das Lois trägt und das bereits auf der ersten Seite der Geschichte wirkungsvoll in Szene gesetzt worden ist, eine Leihgabe Luthors darstellt, die er nun zum Geschenk erklärt. Lois, die jede Verbindung mit Luthor, daher auch ein solches Geschenk, ablehnt, will das Fest verlassen. Inzwischen hat jedoch eine Terroristengruppe das Schiff besetzt und verhindert Lois' Abgang. Die Auseinandersetzung mit dieser Gruppe hat zur Folge, daß Clark über Bord geworfen wird, was ihm ermöglicht, als Superman wieder auf dem Plan zu erscheinen. Zusammen mit Lois setzt er das Terrorkommando außer Gefecht. Luthor will ihn daraufhin in seine Dienste nehmen und überreicht ihm einen Scheck. Der Held lehnt ab. Dann stellt sich heraus, daß Luthor vor dem Anschlag gewarnt worden war, ihn jedoch nicht verhindert hat, um Superman auf seine Qualitäten hin zu prüfen. Bürgermeister Berkowitz, der sich ebenfalls an Bord befindet, ist über Luthors Handeln, das alle übrigen Gäste in Gefahr brachte und zuließ, daß Clark Kent über Bord geworfen wurde, entsetzt. Er ernennt Superman zum »Vollzugsbeamten« und läßt Luthor wegen »fahrlässiger Gefährdung unschuldiger Drittpersonen« festnehmen⁶⁷⁷. Luthors Haft freilich dauert nur wenige Stunden; seine Anwälte bringen ihn wieder in Freiheit. Am Ende der Geschichte droht Luthor dem Helden mit dem Tod. Er ist nicht bereit, die erlittene Demütigung hinzunehmen – der Antagonismus ist begründet.

In Heft 5 der Miniserie wird er fortgeführt. Luthor läßt dort von einem chinesischen Wissenschaftler in einer Niederlassung seiner Unternehmen in Hongkong ein künstliches Wesen herstellen, das mit Superman identisch sein, jedoch für Luthor arbeiten soll. Das Experiment mißlingt, und das Wesen verwandelt sich in eine Art kristallinen Zombie (der den Lesern aus der alten Serie noch als »Bizarro-Wesen« vertraut ist), mit dem Superman einen Kampf zu bestehen hat. Es ist freilich nicht mehr Luthors Kampf, denn dieser hat das mißlungene Wesen einfach auf den Müll werfen

lassen. Einen direkten Angriff hat Luthor zu Beginn des Heftes durch einen seiner Mitarbeiter in einem neu entwickelten Kampfanzug (der den Lesern ebenfalls noch aus der alten Serie vertraut ist, nur hat ihn Luthor dort selbst getragen) geführt; der Mitarbeiter hat das aufgrund einer defekten Sauerstoffzufuhr mit Demenz bezahlt⁶⁷⁸.

Die Charakterisierung der Figur Luthor und dessen, was ihn zum Bösen schlechthin macht, hat sich gegenüber der alten Serie etwas verändert. Luthor ist nicht mehr der »Mad Scientist«, der die Erde zu erobern trachtet, und er erhebt sich nicht mehr mit Hilfe der technisch orientierten Naturwissenschaft über das Menschengemäße (allenfalls kauft er Wissenschaftler, wie in Heft 5 der Miniserie), sondern ist zur Verkörperung wirtschaftlich begründeter Macht geworden und handelt stets durch andere, ohne selbst greifbar zu werden. Die Arroganz dieser (instrumentellen) Macht ist es, die in seiner Gestalt in Szene gesetzt und als böse designiert wird. Luthor, der Industrielle im Hintergrund, der seine Fäden des Bösen spinnt und sich dabei bedeckt und unangreifbar hält, ist der neue Feind. Dabei ist es nicht wirtschaftlich begründete Macht schlechthin, die als böse figuriert, sondern die Art ihrer Handhabung und Zielorientierung – eben jenes Moment der *Arroganz*.

Die Designation dieses Moments beginnt schon mit der Landung des Hubschraubers, der Clark und Lois abholen soll. Das Dach des Gebäudes, auf dem er gelandet ist, ist nämlich hierfür nicht zugelassen. Clarks noch moderate Bemerkung dazu (»So was ist doch sicher höchst illegal, oder?«) wird von Lois sarkastisch kommentiert: »[...] du bist doch lange genug in Metropolis, um zu wissen, daß alles, was mit dem Namen Luthor zu tun hat, nicht illegal sein kann!«⁶⁷⁹ Luthors Umgang mit der Legalität ist ein sehr freizügiger. Es wird ihm nachgesagt, daß er häufig am Rande derselben agiere, ihm aber bislang nichts nachzuweisen gewesen sei⁶⁸⁰. Tatsächlich übertritt Luthor auch Gesetze und läßt, wie später in der Serie deutlich wird, verbrecherische Elemente für sich arbeiten. In der vorstehend dargestellten Geschichte beschränkt sich der Gesetzesverstoß noch auf unterlassene Hilfeleistung bzw. »fahrlässige Gefährdung unschuldiger Drittpersonen« (vgl. Anm. 677). In Heft 2 der Magazinserie arbeiten bereits zwei Gangster für ihn, die Daten über Superman sammeln sollen und dabei u. a. Clarks Eltern überfallen und Lana Lang foltern⁶⁸¹. Luthors Arro-

ganz wird also zunehmend zynischer und härter; sein Operieren am Rande der Legalität gerät zum Operieren jenseits derselben. Die Arroganz wirtschaftlich begründeter Macht wird hier gezeigt als Überhebung über das Gesetz.

Ist mit der Gesetzesübertretung ein Moment der Arroganz Luthors benannt, so wird ein weiteres in seinem Umgang mit Menschen, insbesondere mit Frauen, verdeutlicht. Luthor operationalisiert andere Menschen für sich und seine Ziele in einer depersonalisierenden, versachlichenden Form. Die Tatsache, daß er Lois für das Fest ein Kleid schicken läßt, um ihr ein »standesgemäßes« Aussehen für sein Fest zu verleihen, steht dabei noch auf einer minderen Stufe, ist jedoch ein häufiger verwendetes Mittel der Designation: In Heft 2 der Magazinserie lädt er eine seiner Mitarbeiterinnen zu sich ein und läßt sie hierfür mit einer Garderobenauswahl und durch einen Friseur »stylen«⁶⁸². Frauen werden zu ästhetischen Gegenständen, mit denen sich der Potentat umgibt. Ihre Persönlichkeit wird von ihm übergangen, sie sind austauschbar. Entsprechend wechselt Luthor auch seine Ehen wie Hemden: Lois spricht verächtlich von »legalisierten Affären«⁶⁸³. Damit ist ein bislang in der Serie verpönte Moment eingeführt: die Sexualität. Luthor schläft mit seinen Frauen und lädt offenbar seine Mitarbeiterin in Heft 2 der Magazinserie hauptsächlich deswegen ein⁶⁸⁴. Sein instrumenteller und sexueller Umgang mit Frauen dient dabei der Kennzeichnung eines ganz spezifischen Elements: der *Amoralität* Luthors.

Als menschenverachtende Instrumentalisierung tritt seine Amoralität auch ins Bild im Umgang mit menschlichem Leben. Dessen Gefährdung während des Terroranschlags in der Geschichte aus Heft 4 der Miniserie wurde bereits genannt. Weitaus zynischer inszeniert sie sich in Heft 5: Die durch den Sauerstoffmangel verursachte Demenz des Mitarbeiters Luthors, der Superman angreifen sollte, war von Luthor beabsichtigt gewesen, um zu verhindern, daß der Mann im Fall eines Mißerfolgs noch eine Aussage machen könnte⁶⁸⁵. Brutalität von solcher Art wird in der Magazinserie fortgesetzt. Die Folterung Lana Langs in Heft 2 wurde bereits erwähnt. Ihre Entführer werden im selben Heft von Luthor für ein Ablenkungsmanöver gegen Superman benutzt und vorsätzlich in die Luft gesprengt⁶⁸⁶. Auch in »Adventures« geht Luthor nicht gerade zimperlich mit seinen Mitarbeitern um: Dort läßt er etwa einen Wachmann zusammenschlagen, der mittel-

bar für die Zerstörung eines Computerraums verantwortlich war⁶⁸⁷; beim Versuch, Superwesen zu züchten, verursacht er gar den Tod von 56, größtenteils gegen ihren Willen und ohne Wissen verwendeten, Versuchspersonen⁶⁸⁸. In diesem verächtlichen Umgang mit menschlichem Leben kann eine Wiederanknüpfung an die Charakteristik des frühen Luthor gesehen werden – auch dieser mordete ja nach Gutdünken sogar eigene Leute (vgl. II 2b).

Die neue Charakterisierung Luthors läßt sich jedoch ebenso in Bezug zur intermedialen Verflechtung von Byrnes Serienkonzept setzen. Es ist ein Zusammenhang in moralischer und ästhetischer Hinsicht. In moralischer Hinsicht liegt Luthor nun auf der Linie der Bösewichte der wirtschaftsorientierten TV-Serials »Dallas« und »Dynasty«, in denen ebenfalls nicht wirtschaftlich begründete Macht per se problematisiert wird, sondern lediglich der Umgang mit ihr. Hier wie dort wird ein bestimmtes Wertekorpus inszeniert und die Amoralität des Bösen durch Instrumentalisierung anderer Menschen (in den Serials insbesondere durch Intrigen) sowie durch den Umgang mit der werthaft besetzten Institution Ehe und dem stark moralisierten Bereich Sexualität bezeichnet. Die den Serials analogen Stellungnahmen der Superman-Serie zu dieser Institution und diesem Bereich werden in der Geschichte in Heft 4 der Miniserie – deren Setting auf Luthors Luxusdampfer im übrigen ganz den genannten Serials entspricht – vor allem in Lois Lanes Bemerkung, Luthors Ehen seien »legalisierte Affären« (vgl. Anm. 683), deutlich. Der Versuch der Legitimierung von (rein) sexuellen Beziehungen durch die Ehe wird als Verlogenheit der Schicht Luthors, der »business upper class«, aufgedeckt. Die Aufrechterhaltung der Werte entpuppt sich als reine Fassade. Gleichwohl ist die Entlarvung selbst zweifelhaft: Zwar betont sie die Orientierung der Institution Ehe auf Liebe hin, Sexualität aber ist dadurch noch nicht in ihrem Eigenwert gewürdigt. Die Rede von »Affären« legt den Verdacht nahe, daß – insbesondere außer-eheliche – Sexualität durchaus bürgerlich-wertkonservativ diskriminiert wird. Wie in »Dallas« und »Dynasty« bleiben – dort bei allem Zynismus eines J. R. Ewing und allen Scheidungsgeschichten, hier bei aller ungewohnten sexuellen Rührigkeit eines Comic-Antagonisten – bürgerliche Ehe und Familie in mittelschichtsspezifischer Weise hochgehalten; die dargestellte Amoralität gilt als Werteverfall in der Upperclass, für den jedoch – wie in den Serials deutlich zu sehen – nicht ökonomische Verhältnisse,

sondern persönliche Korruption und allenfalls noch Verderbtheit durch Überfluß verantwortlich gemacht werden.

Gleichzeitig hat Byrne die schicke und artifizielle Ästhetik dieser und anderer TV-Serials (wie etwa »Miami Vice«) in sein Konzept eingearbeitet. So sind Luthors Mitarbeiterinnen ganz im Stil der 80er »gestylt« – bis hin zur Aufnahme der Accessoires des »Edel-Punk«⁶⁸⁹. Auch Lois Lane präsentiert sich in rasch wechselnden, äußerst modischen Textilien – in Heft 2 der Miniserie setzt sie sich auf einer Seite mit vier Panels gar mit vier verschiedenen Outfits in Szene⁶⁹⁰. Clark (Superman) Kent erhält dann in Heft 3 und 4 der Magazinserie Gelegenheit, sich zeitgemäß mit einem Dreitagebart zu präsentieren. Der Verweis auf die TV-Serials – in diesem Fall »Miami Vice« – findet hier sogar explizit statt: »Ich stehe gerade auf Don-Johnson-Look. Es macht dich... zum Anbeißen!«⁶⁹¹ flötet eine Redaktionskollegin, die im Gegensatz zu Lois für Clark schwärmt. Ebenfalls in Korrelation zu (amerikanischer) TV- und Film-Ästhetik der 80er läßt sich der Umgang mit Brutalität setzen. Luthors oben analysierte zynische Gewalt wäre – obgleich sie Bezüge zur »Urgeschichte« der Figur aufweist – in der alten Serie nicht in dieser Form möglich gewesen. Zwar tötete Luthor auch dort, doch verzichtete die alte Serie darauf, ästhetisch mit Grausamkeit zu kokettieren. Nun freilich stehen im schicken Ambiente der Serie Szenen wie jene, in welcher Clark blutige Fußabdrücke auf dem Gang seines Appartementhauses vorfindet, die ihn zu der von der Folter völlig zerkratzten und zerschlagenen Lana Lang führen, die sich in der Besenkammer versteckt hat⁶⁹².

In Heft 1 der Magazinserie geschieht ähnliches: Bei Supermans Kampf mit einem Androiden wird dieser so beschädigt, daß Fetzen seiner synthetischen Haut am Stahlskelett in einer Weise hängen bleiben, die an die zerfressenen wandelnden Leichen diverser Zombie-Filme erinnern. Der Einsatz von Schatteneffekten läßt schließlich den Eindruck von Stahl auch noch verschwinden, was die Assoziation verstärkt⁶⁹³. Werden im letzteren Fall Mittel des Horror-Films verwendet, so scheint mir insgesamt in der Kombination des schicken Ambientes der neuen Serie mit eben den genannten Grausamkeiten und Schockeffekten eine Parallele zu jener Richtung des amerikanischen Films zu liegen, welche die Techniken des Werbefilms und Videoclips und deren hoch artifizielle fotografische Ästhetik mit einer überaus realistischen Vio-



Abb. 70

Abb. 69



Abb. 71

Abb. 69–71: Erzfeind Luthor – wie 1938 auch 1986 beim Start der Serie noch mit Haaren, dann jedoch bald wieder kahl – ist zum Wirtschaftsboß aufgestiegen. Das Setting entspricht den TV-Serials »Dallas« und »Dynasty«, und wie dort dient auch hier die Andeutung sexueller Beziehungen der Designation der Amoralität von Luthors Machtgebrauch. Gleichzeitig gerät der Schick der 80er aus der TV-Ästhetik in die Comics – Mode ist »in«.

lenz kombiniert, ohne jedoch noch eine distanzierende Reflexion anzustreben⁶⁹⁴. Auch bei Superman findet keine Reflexion statt, *weshalb* Luthor so grausam ist. Er ist es einfach.

Der skizzierte Tatbestand möchte zu der Annahme verleiten, daß die Serie sich in der Neukonzeption auf ihren Binnenraum konzentriert und trotz des realistischen Settings eine Sonderwelt konstituiert, die auf Bezüge zur Welt außerhalb weitgehend verzichtet. Die einzige Realistik läge dann, wenn man von der schon fast im Barthes'schen Sinne mythifizierten »business upper class« Luthors absieht, in dem »psychologic angle« der Konzeption Supermans und den bis in ihre blutigen Konsequenzen ausgespielten Grausamkeiten.

Dem ist jedoch nicht so. Auch die neue Serie greift aktuelle Fragestellungen auf und nimmt dazu Stellung. Das sei im folgenden knapp skizziert.

Ein um Lex Luthor gruppierter Zyklus von drei Heften der Serie »Adventures of Superman« setzt sich von September bis November 1987 mit Jugendkriminalität und dem Problem der Streetgangs auseinander⁶⁹⁵. Er beginnt in »Adventures« 433 mit einem Brand im Slumviertel von Metropolis, der Lois Lane Gelegenheit gibt, ihren Mut bei der Rettung von Kindern zu beweisen, und gleichzeitig einen unbekannten zivilen Helden einführt, der parallel zu ihr agiert. In der Menge der Schaulustigen befindet sich der Sohn des Chefredakteurs von Clark (Superman) Kent, Perry White. Man erfährt, daß dieser mit seinen Eltern gebrochen hat, Mitglied einer Streetgang war (und, wie sich später zeigt, noch ist) und in Verdacht gerät, mit dem Brand etwas zu tun zu haben. Er kann jedoch nachweisen, daß er sich zum Zeitpunkt des Brandausbruchs bei seinem »guidance counselor«, Jose Delgado, befand⁶⁹⁶. Im Anschluß daran wird Lex Luthor bei einer Pressekonferenz gezeigt. Er gibt bekannt, daß er sich um das Streetgang-Problem kümmern will und hierfür einen Fond eingerichtet hat. Seine Absicht sei es, die Jugendlichen von der Straße zu holen und ihnen Ausbildungsplätze anzubieten. Eine Parallelmontage der Panels von Luthors Ansprache mit Panels, die die Rekrutierungsmethoden seiner Leute zeigen, macht deutlich, daß unter der Decke der Wohltätigkeit anderes vorgehen wird: Während Luthor davon spricht, daß geeignete und willige Jugendliche bereits gesucht



Abb. 72: Die Ästhetik der 80er ist brutal. Mit den Effekten des Grauens wird nicht gespart – und sie stehen, wie in einigen zeitgenössischen amerikanischen Filmen für sich; ihre Funktion ist nicht mehr reflexiv...

Abb. 73-74: ...allenfalls steht Grausamkeit für mehr »Realistik«. Szenen wie diese sind neu in Superman-Comics. Auch vor der Zensur des Codes gab es Vergleichbares nicht.

Abb. 72

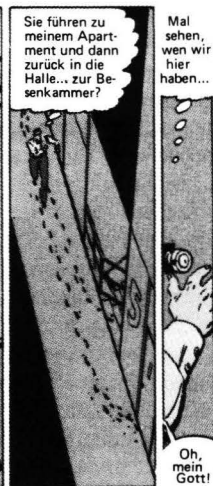


Abb. 73

Abb. 74

würden, sieht man, wie seine Leute diese gewalttätig und brutal behandeln. Auf der darauffolgenden Seite werden die »Ausbildungsplätze« vorgestellt – Luthor läßt die Jugendlichen zu gezielten Waffengängen anleiten⁶⁹⁷.

Wenngleich der Grund hierfür noch im Dunkeln bleibt, so sind die Folgen der Aufrüstung der Streetgangs schnell greifbar: Eine Gang versucht mit Luthors Waffen einen U-Bahn-Zug auszu-rauben. Superman kann dies verhindern und findet dabei den Sohn Perry Whites unter den jugendlichen Kriminellen. Es gibt jedoch keinen Zeugen, der die Mittäterschaft Whites belegt, so daß dieser noch einmal seiner Wege gehen kann. Gleichzeitig versucht Delgado auf die Jugendlichen einzuwirken und wird von ihnen zusammengeschlagen. Im darauffolgenden Heft gerät Perry Whites Sohn ins Gefängnis. Er wird zunächst von Jimmy Olsen bei einem Raubüberfall auf ein Gemischtwarengeschäft ertappt, aus Rücksicht auf den Vater aber laufengelassen⁶⁹⁸. Später jedoch führen Lois Lanes Recherchen zu seiner Ergreifung und Inhaftierung. Dabei wird deutlich, daß Luthors und seiner Helfershelfer Arme bis ins Gefängnis reichen: Unter Aufsicht bestochener Beamter wird White junior von Mitgefangenen verprügelt und soll so gezwungen werden, keine Aussage über die Drahtzieher zu machen. Gerade dies jedoch führt dazu, daß er nun reden will: »I gotta talk ... about Luthor ... about Lex Luthor!«⁶⁹⁹

Luthor eröffnet derweil eine von ihm gestiftete Sporthalle. Dort wird er von Delgado öffentlich angegriffen; Delgado wirft ihm Beteiligung an den Kämpfen der Streetgangs vor und wird daraufhin von Polizisten aus der Halle gezerzt. Knapp entkommt er einem Anschlag durch Luthors Männer. Das Ende des Heftes legt Luthors Motivation für die Rekrutierung und Ausbildung der Streetgangs offen: Die Jugendlichen dienen ihm als Versuchspersonen im Projekt »Synapse«, einem Projekt zur Züchtung von Superwesen (wie schon oben erwähnt – vgl. Anm. 688). Die Erfolgskontrolle besteht in eben den Kämpfen und Überfällen der Gangs.

Das Schlußheft des Zyklus⁷⁰⁰ schildert sodann die Resozialisierung von Perry White junior und Delgados Entschluß, mit härteren Mitteln in die Auseinandersetzung um die Streetgangs einzugreifen. Delgado kommt in den Besitz einer ID-Karte der Corporation Luthors und zerstört dort einen Computerraum.

Dann versucht er, Informationen über die Hintermänner der Kämpfe der Streetgangs zu bekommen. Dazu tritt er selbst als maskierter Held auf. Es gelingt ihm – mit Supermans Beistand –, die Hintermänner zu finden und eine Massenschlächtereier der Gangs zu verhindern. Luthor jedoch war gut hinter seinen Stroh-männern verborgen – seine Beteiligung kann einmal mehr nicht dingfest gemacht werden.

Der Zyklus schreibt die Charakterisierung Luthors im oben erarbeiteten Sinn fort. Wieder steht Luthor ungreifbar im Hintergrund und zieht mit menschenverachtender Brutalität seine Fäden, während er nach außen als Wohltäter der Stadt auftritt. Diesmal wird jedoch zugleich ein reales Problem aufgegriffen: das der Jugendkriminalität. Das impliziert gleichzeitig, daß Superman als Hauptfigur der Serie etwas in den Hintergrund tritt. Er ist in diesem Zyklus *eine* der handelnden Figuren neben anderen: Mindestens gleichrangig neben ihm stehen Jose Delgado, der – im Grundberuf Lehrer – sich aus Verantwortung für »seine« Kinder dazu genötigt sieht, sozialtherapeutisch und kriminalistisch einzugreifen, und Perry White junior, der in die Szene der Gangs abgerutscht ist. Zu analysieren sind im folgenden die generelle Reflexion über die Streetgangs, die individuell-exemplarische Durchführung des Problems in der Figur White junior und die sozialtherapeutisch-kriminalistische Problembehandlung durch Delgado.

Der Einstieg in den Zyklus macht zunächst deutlich, in welchem Raum die Geschichte sich bewegt: im Schattenbereich der Gesellschaft. Dort gehören Elend, Unglück und Kriminalität zu einem einzigen Komplex der Verhinderung einer humanen Existenz. Das wird eingangs beklagt: »A night without agony, a single night without an unnecessary, unplanned death is unheard of here, miles north of Metropolis' Millionaires' Row. A robbery isn't even investigated here. A murder is looked into briefly, then filed away. A fire – well, a tenement fire is simply a way of life.«⁷⁰¹ Durch die Benennung des Slums als »suicide slum«⁷⁰² werden einerseits die Folgen dieser Verhältnisse präzisiert, andererseits wird die Klage zur Anklage verstärkt. Jimmy Olsens Hinweis auf derselben Seite, daß es im Slum noch zwei weitere Brände gebe, jedoch nur einen Löschzug, gibt dieser Anklage eine Richtung: Es fehlt an Mitteln. Die Kontrastierung des Defizits mit der zuvor erwähnten »Millio-

naires' Row« legt nahe, in dieser ersten Seite einen Verweis auf die ungerechte Verteilung des gesellschaftlichen Reichtums zu sehen. Der Text zum Brand im Slum macht damit die gesellschaftlichen Verhältnisse als Ursache für Kriminalität und asoziales Verhalten erkennbar.

Figurieren diese Verhältnisse als soziale Ursache für die Entstehung der Streetgangs, so wird im folgenden das Bedürfnis, jemand zu sein und sich kollektiv zur Wehr zu setzen, als psychologisch greifbare Motivation vorgestellt. Das zeigt sich – freilich in den Konsequenzen pervertiert – schon in der Ansprache von Luthors Mittelsmännern, die die Jugendlichen damit zu ködern versuchen, sie zu lehren »how not to be punks ... how not to be some everyday waste«⁷⁰³. Es wird weiter deutlich im Impetus der Gangs selbst, sich nicht länger herumschubsen zu lassen (»Nobody tells us what to do!«⁷⁰⁴), auch nicht von Luthors Mittelsmännern: »We get his weapons and he gets wasted, too!«⁷⁰⁵ Sozialtherapeutische Maßnahmen werden von ihnen im Zuge dessen jedoch ebenfalls abgelehnt, die Ablehnung wird freilich nicht nur den Gangs zur Last gelegt. Auf Delgados Bekenntnis, er wolle den Gangs helfen, kommt die Antwort: »Help them [the gang members] do what, Delgado? Earn minimum wage? Work at some stinkin' burger joint? Clean toilets? – No way, man.«⁷⁰⁶ Auch der Einstieg in »Social programs« erscheint nicht als lebenswerte Alternative.

Die psychosozialen Auswirkungen des Problems werden diesmal (im Unterschied zu der unter II 2 c analysierten Jimmy-Olsen-Geschichte) nicht beschönigt: Die Gangs treten brutal auf, durchaus nicht als arme Individuen, die im Kern nur darauf gewartet haben, daß jemand sie auf den rechten Pfad zurückführt, und verharren zunächst von sich aus in ihrem Subsystem⁷⁰⁷. Zur Beförderung dieser Tendenz verhilft ein strukturelles Moment – die Korruption des »Systems«, die bis ins Gefängnis reicht. Letzteres wird zunächst vorgestellt als Resozialisierungsunternehmen. Perry White juniors Einlieferung beginnt nämlich mit einer Einführung in das »rehabilitation program« dort⁷⁰⁸. Doch wird schnell deutlich, daß das kriminelle Subsystem sich bis ins Gefängnis hinein fortsetzt und durch Korruption Resozialisierung gerade verhindert (vgl. Inhaltsangabe oben). Für das Gang-Mitglied ist das Verharren in den Strukturen seines Subsystems und die Verweigerung der Teilnahme an den Rehabilitationsbemühungen des »Establishments« eine Frage des Überlebens.

Diese generelle Reflexion über das Streetgang-Problem findet seine individualisierende Fortsetzung in der Geschichte Perry White juniors. Er tritt bereits im ersten Heft anlässlich des Brandes auf. Seine Reaktion auf die Frage, was er dort zu suchen habe, ist verärgert und aggressiv. Von einem Polizisten festgehalten wegen seiner Kleidung, die ihn als Mitglied der Streetgang »Eagles« kennzeichnet, wehrt er sich dagegen, mit dem Brand in Verbindung gebracht zu werden. Auf Supermans fragende Feststellung, White habe doch die Eagles verlassen, antwortet er mit selbstbetonter Abgrenzung: »So maybe I changed my mind. Look, I'm not living at home anymore... Couldn't take all the yelling.«⁷⁰⁹ Die Szene macht zweierlei deutlich: Zum einen wird bereits, als White junior von einem Polizisten aufgegriffen wird, die angespannte Atmosphäre offenbar. Tatsächlich ist ja auch ein Streetgang-Mitglied unter den Zuschauern zunächst nur ein Zuschauer und nicht verdächtiger als alle übrigen. Dennoch wird es als erstes festgenommen. Streetgangs und Polizei stehen sich nicht nur als feindliche, sondern auch als feindselige Gruppen gegenüber. Die Situation ist von wechselseitiger Aggressionsbereitschaft geprägt. – Zum anderen tritt in White juniors abgrenzendem Verhalten die Wurzel seiner Zugehörigkeit zu den Gangs zu Tage: Er will als eigenständiges Wesen, insbesondere im Unterschied zu seinen Eltern, wahrgenommen werden. Diese Identitätsproblematik präzisiert sich in White juniors Namen: Er trägt denselben Vornamen wie sein Vater: Perry. Doch er hat ihn für sich geändert: »[...] don't call me Perry – I go by the name Jerry!«⁷¹⁰ Auch wohnt er nicht mehr zu Hause; mit den Eltern liegt er im Streit. Damit wird, wie oben in der generellen Reflexion, der Versuch, eigene Identität zu entwickeln, als Motivation für die Zugehörigkeit zu den Gangs benannt. Zeigte sich oben der Wunsch nach Eigenständigkeit als von sozial deklassierenden Verhältnissen mitmotiviert, so wird er in White junior auf den Generationskonflikt hin spezifiziert.

Die Auflehnung der zornigen jungen Männer gegen ihre Eltern-generation, die hier inszeniert wird, ist von der Aura asozialer Gefährdetheit umgeben. In der genannten Szene visualisiert sich dies mit Hilfe eines der ältesten Topoi jugendlicher Abgrenzung: Perry White junior raucht. Angesichts der gegenwärtigen sozialen Ächtung des Rauchens in den USA, die weitaus stärker ist als in Europa, wird dieser Topos noch verschärft. Tatsächlich erweist



Abb. 75



Abb. 76

Abb. 75-76: Realweltliche Bezüge I: Der Zyklus bringt Realität ohne Camouflage ins Bild, wie etwa den U-Bahnüberfall jugendlicher Banden. Das bleibt nicht ohne Reflexion: Am Beispiel White juniors wird der Generationskonflikt zusammen mit autonomer Identitätssuche als Motivation für Gang-Mitgliedschaft benannt. – Gleichzeitig aber wird die Rebellion der zornigen jungen Männer in die Nähe asozialer Gefährdung gerückt – hier geschieht das visuell über das gegenwärtig in den USA geächtete Muster des Rauchens.



Abb. 77

Abb. 77-78: Realweltliche Bezüge II: Resozialisierung als dekriminialisierende Maßnahme ist heute keine Frage mehr. Realistisch aber werden Korruption und Fortsetzung des kriminellen Subsystems im Gefängnis dargestellt. Wo das Verharren in diesem Subsystem zur Überlebensfrage wird, muß Resozialisierung versagen; der Zyklus erhält hier einen strukturkritischen Zug.



Abb. 78

sich White junior dann als gefährdet: Seine Gang ist militant und begeht Raubüberfälle. Der Weg endet im Gefängnis.

White junior freilich ist rehabilitierungsbereit. In »Adventures« 434 wird er gegen Kautions freigelassen und von seinen Eltern abgeholt. Auch diese sind »rehabilitierungsbereit«: bereit, ihre Fehler einzusehen und eine gegenseitige Wiederannäherung zu versuchen. In der Form der Lösung aber liegt eine gewisse Relativierung des jugendlichen Autonomieanspruchs. White juniors erste Worte bei der Begegnung mit den Eltern sind: »Can we get out of here . . . Please!«⁷¹¹ Er blickt sie eher verschüchtert von unten herauf an und bietet ganz das Bild des reuigen kleinen Jungen, der etwas Verbotenes getan hat und nun die Eltern um Hilfe gegen die unerwünschten Folgen seiner Tat bittet. Seine Haltung entbehrt nicht der Regression; entsprechend ist die erste verbindende Erinnerung von Mutter und Sohn auch eine in die Jahre der Kindheit zurückreichende: »Remember when we went upstate to the mountains?« – »Yeah. Those days were fun.«⁷¹² Der eigentlich juristisch begründete Hinweis der Polizei an die Eltern bei Whites Entlassung: »[...] he's only being released on bail. You're responsible for his actions«⁷¹³, wird damit auch zur moralisch-werthafter Bestätigung der »rechten« Verhältnisse. Die Eltern sind es, die Verantwortung für »ihren Jungen« haben, und die familialen Autoritätsverhältnisse werden in bürgerlich-mittelschichtsspezifischer Weise affirmiert.

Es verwundert daher nicht, daß bei aller »Rehabilitierungsbereitschaft« beider Seiten kaum Reflexion erfolgt. Vater White gibt zwar zu, in seiner Jugend selbst ausgebrochen zu sein, da ihn sein Vater zu sehr bedrängt hatte, und daß er damals ebenfalls in eine – wenngleich als harmloser charakterisierte – jugendliche Gang eingetreten war⁷¹⁴, doch wird dieses Thema schnell abgebrochen. Mutter Whites selbstkritische Frage: »What did we do wrong?« ist zuvor bereits von Vater White als wenig hilfreich und daher irrelevant zurückgewiesen worden: »Don't dwell in the past, Alice . . . Let's just make it better from here on.«⁷¹⁵ Auch White junior reflektiert nicht sehr weit. Aus seines Vaters Eingeständnis hätte sich ein fruchtbares Gespräch entwickeln können, allein, White junior will davon nichts mehr hören. »Dad, can we drop this, okay?«⁷¹⁶ Auch er möchte nur nach vorne sehen: »I'd like to forget, what happened and move on.«⁷¹⁷ Am Ende von White juniors Versuch des Ausbruchs und der Autonomiegewinnung



Abb. 80

Abb. 79–80: Der Autonomieanspruch White juniors wird regressiv wieder zurückgenommen; Reflexion bleibt im Ansatz stecken.

Abb. 79



Abb. 81



Abb. 81–82: Ein erfreulicher Fortschritt gegenüber den faschistoiden Tendenzen von Superman 394/395 ist hier zu verzeichnen. Gangbuster Delgado erkennt die Verführungskraft von Macht und reagiert – für einen kostümierten Helden sehr ungewöhnlich – mit Übelkeit. Auch Superman weist die Selbstmächtigkeit Gangbusters in die Schranken.

Abb. 82

steht so das wenig autonomisierende Glücksmoment von Mutter White: »We're a family again.«⁷¹⁸

Jose Delgados Lösungsversuch ist in diesem Zusammenhang differenzierter. Er hat Perry/Jerry White ohne die Zielvorstellung, ihn nach Hause zurückzuschicken, bei sich aufgenommen⁷¹⁹. Seine Absicht ist, mit den Mitgliedern der Gangs selbst zu arbeiten und das Problem zugleich auf seiner strukturell-machtbezogenen Seite anzugehen. Er sieht sich nicht gefordert, in betulicher Weise den »kids« auf den rechten Weg zurück zu verhelfen, sondern er versucht, an die Wurzeln des Übels, an das Spiel der Mächtigen heranzukommen. Die Jugendlichen der Streetgangs sind für ihn »mised«, »lured into the easy life«⁷²⁰. Verantwortlich sind ihm einerseits soziale Verhältnisse; daher begibt er sich an den Ort, an dem die Jugendlichen aufwachsen, und wohnt – zu Lois Lanes Verwunderung – selbst im Slum⁷²¹. Verantwortlich sind ihm andererseits jene, die die Gangs für ihre eigenen verbrecherischen Zwecke instrumentalisieren. Daher stellt er kriminalistische Nachforschungen an und attackiert öffentlich Lex Luthor. Er bemüht sich, nicht an den Phänomenen (allein) etwas zu verändern, sondern am strukturellen Fundament dieser Phänomene.

Nachdem er in diesem Engagement über zwei Hefte hinweg immer wieder seine Ohnmacht erfahren hat, beschließt er, Gewalt anzuwenden und als Superheld aktiv zu werden. Er zerstört den erwähnten Computerraum Luthors und greift im Kostüm des »Gangbusters« Luthors Leute an, um ihnen Informationen abzupressen. Mit dieser Aktion nimmt er, wie der frühe Superman, das Gesetz in die eigenen Hände. Wenn aber in den unter II 2d analysierten Heften Superman dies fraglos tat und zum weltpolitizistischen Auftreten legitimiert schien, so wird Delgados eigenmächtiger Kampf gegen das Unrecht nun problematisiert – und damit auch das eigenmächtige Verhalten von Superhelden. Delgado selbst ist es zunächst, der seine gegen verbrecherische Elemente geübte Gewalttätigkeit als zweifelhaft empfindet: »What bothers me most was I was pumped for it [the violence] ... I wanted to hurt him! I would have done anything to get what I wanted.«⁷²² Es wird ihm klar, welche Versuchung Macht bedeutet (»... no wonder people crave power. It takes them over like some damned drug ... until they're in it's thrall ... acting almost without thinking!«⁷²³) – und auf diese Erkenntnis hin wird ihm übel. Später ist es Superman, der nochmals die Zweifelhaftigkeit

des eigenmächtigen Handelns unter Berufung auf eine höhere Gerechtigkeit betont. »Suggestion, Gangbuster ... Don't be too presumptuous. I don't approve of vigilantes!«⁷²⁴ Man läßt Gangbuster Delgado jedoch, als nach dem Endkampf die Polizei eintrifft, gehen. Die Stellungnahme zu Delgados über die Grenzen des Gesetzes hinausgreifender Selbsthilfe in Sachen Streetgangs bleibt damit etwas uneindeutig. Die Figur bedeutet sicher einen Schritt über Batmans resignative Gesetzestreue in den 70ern (vgl. die in II 2 d herangezogene Geschichte um politische Korruption) hinaus; sie stellt auch einen Ansatz zu erneuter Problematisierung des selbstmächtigen Verhaltens eines Superman, der seine physische Autarkie zur moralischen erklärt, dar. Eine Lösung des Problems freilich ist sie nicht. (Die weitere Entwicklung der Figur, die noch nicht abzusehen ist, mag hier unter Umständen neue Gesichtspunkte bringen.)

Der analysierte Zyklus läßt zunächst erkennen, daß der Einbezug realistischer Problemstellungen in die Serie mit ihrer Neukonzipierung keineswegs ein Ende gefunden hat. Auch Byrne selbst bemüht sich um derartige Bezüge: Sein erstes Annual etwa setzt sich mit dem Problem der Tierversuche auseinander⁷²⁵. Am Beispiel des Affen Titano, der »um des Fortschritts willen« äußerst schmerzhaften Experimenten unterworfen wird, nimmt Byrne unverblümt Stellung gegen Tierversuche. Diese Stellungnahme fällt allerdings etwas plakativ und undifferenziert aus: Der handelnde Wissenschaftler, bereits als zweifelhafte Figur in der Serie bekannt, wird als sadistische Bestie in Menschengestalt gezeichnet. Der Schlußmonolog Lois Lanes, welche die ganze Geschichte erzählt, trifft denn auch eine entsprechende Feststellung: Nicht der durch einen Unfall während der Experimente zum Riesenaffen gewordene Titano sei das wahre Monster gewesen, sondern der Mensch, der solche Experimente durchführe⁷²⁶. Trotzdem zeigt das Heft immerhin Byrnes Engagement in einer strittigen Frage.

Der Streetgang-Zyklus ist differenzierter, jedoch auch uneindeutiger und in einigen seiner Aussagen in sich gebrochen. Wenn wir Byrnes Annual als *engagierte Stellungnahme* betrachten, so haben wir es bei dem Zyklus mit einer *Auseinandersetzung* zu tun, die noch zu keiner eindeutigen Lösung gelangt ist. Das inkonsistente Spektrum dieser Auseinandersetzung reicht von wertkonservativen, bürgerlichen Normvorstellungen bis zu gesellschaftskriti-

...and learned to hate.



Abb. 83



Abb. 84

Abb. 83-84: Realweltliche Bezüge III: Byrnes Annual greift in die Diskussion um Tierversuche ein und bezieht dabei eindeutig Stellung. Die Versuche werden als sinnlose Qual abgelehnt; in der Figur des handelnden Wissenschaftlers wird die erforderliche Disposition kraß als sadistische gekennzeichnet. Doch auch der entgegengesetzte Standpunkt kommt zu Wort und erhält, da von der väterlichen Persönlichkeit Perry Whites vorgebracht, sogar Gewicht.

schen Ansätzen. Bürgerlich-wertkonservativ ist eindeutig die narrative Normativität des Perry-White-junior-Subplots. Obgleich in Vater Whites Bekenntnis eigener jugendlicher Ausbruchsversuche und eigener Gang-Mitgliedschaft so etwas wie eine Legitimierung des Autonomiestrebens seines Sohnes anklingt, nimmt die Durchführung des Gesamtthemas diese Legitimierung wieder in eine Affirmation »intakter« bürgerlicher Familienverhältnisse (und Autoritätsstrukturen) zurück. (Die Verwendung des Topos des Rauchens zur Verdeutlichung der asozialen Gefährdetheit White juniors bedeutet geradezu eine visuelle Zuspitzung dieser Wertungsabsicht.) Ganz anders hingegen fällt die Auseinandersetzung mit den Streetgangs und ihren Beweggründen aus. Hier liegt nicht nur eine äußerst realistische Darstellung bis hin zu den psychosozialen Folgen vor, sondern es ist mit den Bemerkungen zu den »Social programs« und dem Verweis auf die Korruptionierung der Resozialisierungsbemühungen gleichzeitig ein Ansatz zu kritischer Reflexion geleistet. Das Setting im Slum zu Beginn des Zyklus macht diese Kritik von vornherein als Strukturkritik erkennbar. (Hierzu wäre auch die Darstellung der Ohnmacht von Delgados zivilem Engagement zu rechnen.) Delgados »vigilanter« Entschluß, als einsamer Rächer aufzutreten, mutet angesichts dieser beiden divergenten Stränge narrativer Beurteilung wie ein Ausdruck der Hilflosigkeit (nicht zuletzt der Autoren) an – und ist es, abgesehen von seiner Bedeutung für eine Reflexion des Superheldentums überhaupt, wohl auch. Der Zyklus zeigt jedoch insgesamt, daß sich bei der Bearbeitung realistischer Probleme die Wertkonservativität nicht durchhalten läßt. Die weiter oben skizzierte Wertediskussion macht sich hier wieder bemerkbar. Sie ist nicht nur eine Sache der Leser und Leserbriefseiten, sondern wirkt in die Konzeption der Stories hinein.

Die Leser nehmen, wie bereits angeklungen ist, regen Anteil daran. Byrnes Annual etwa rief eine ganze Reihe von Reaktionen hervor, die von enthusiastisch-positiven (»As an animal rights sympathizer, dog lover and human being you really struck a chord in me. I cried.«⁷²⁷) über kühl-resignative (»Having received a lot of unsolicited mail from animal welfare groups [...] the situation John Byrne and Ron Frenz described is a familiar scenario.«⁷²⁸) bis zu kritisch-argumentativen (»Yet there still is an argument to be established from the legal viewpoint of Thomas Moyers [the scientist].«⁷²⁹) Stimmen reichte. Was gut und böse sei, steht auch

für die Leser nicht von vorneherein fest. Supermans »conception of ›good‹«⁷³⁰ wird hinterfragt; Werte bleiben nicht unproblematisiert. Dabei spielt die Orientierung an der Wirklichkeit außerhalb der Comics eine beachtliche Rolle. Sie wird gelobt und gefordert, mitunter sogar in äußerst appellativer Weise: »[...] don't stop there. Have Superman confront Khomeini. Bring Superman face to face with the Ku Klux Klan in Forsyth County, Georgia, and Howard Beach, New York. Read today's papers to find various crime lords who evade the law and write about them.«⁷³¹ Comics werden den Lesern hier zu einem »conscience-raiser with regards to our country's modern problems«⁷³². Manche erhoffen sich davon gar eine bewußtseinsschaffende Wirkung. »[...] you may be doing your part to creating a thinking public, one that bodes well for the future of our democracy.«⁷³³ – Die Auseinandersetzung ist somit noch nicht ausgestanden. Wohin die Entwicklung der neuen Superman-Serie gehen wird – ob in wertkonservative oder eine neue kritischere Richtung – bleibt offen.

Zusammenfassend läßt sich folglich sagen: In der Charakterisierung von und in der Auseinandersetzung mit Gut und Böse in der neuen Superman-Serie sind verschiedene Linien erkennbar. Die Figur Lex Luthor fügt die Serie zunächst in die multimediale Verklammerung – insbesondere mit den TV-Serials –, wie sie weiter oben bereits angeklungen ist, ein. Luthor stellt in der neuen Serie nicht mehr den »Mad Scientist« dar, sondern ist zum mächtigen Industrieboß aufgestiegen. Ähnlich wie in den wirtschaftsorientierten TV-Serials veranschaulicht sich in ihm das Böse als die Arroganz wirtschaftlich begründeter Macht. Diese Macht operiert aus dem Hintergrund, stets mittelbar, ohne selbst greifbar zu sein, jedoch mit äußerster Brutalität, unter Verletzung der Gesetze und hoch effizient. Das spezifisch amoralische Element dieser Machtarroganz wird – wiederum wie in den TV-Serials – einerseits durch einen instrumentell-sexuellen Umgang mit Frauen, andererseits durch zynische Vernichtung von Leben designiert. Das erste Moment dient im Gegenzug einer Affirmation bürgerlich-wertkonservativer Vorstellungen von Ehe und Sexualität. Weshalb Luthor grausam und böse ist, bleibt unreflektiert; analog neueren amerikanischen Filmen existiert so das Böse ohne Erklärung, gewissermaßen als eigene Entität.

Weniger eigenständig und unreflektiert bleibt das Böse dort, wo

der mythifizierte Raum der »business upper class« verlassen wird und die Serie realistische Probleme aufnimmt. Das Böse zeigt sich wieder in gesellschaftlichem Kontext, wird erklärbar und damit zu einem Problem, das bearbeitet werden kann. Die wertkonservativen Momente, die im analysierten Streetgang-Zyklus anlässlich des White-junior-Subplots erkennbar wurden, können sich dabei nicht mehr bruchlos durchsetzen. Ihnen entgegen stehen im genannten Zyklus eine recht kosmetikfreie Aufbereitung gesellschaftlicher Ursachen und psychosozialer Auswirkungen derselben sowie ein strukturkritischer Zug. Anhand des Annuals wurde deutlich, daß die Serie zudem zu engagierter Stellungnahme fähig ist. Ihre Gesamthaltung ist freilich nicht einförmig – weder ausschließlich affirmativ noch ausschließlich kritisch zu den bestehenden gesellschaftlichen Verhältnissen.

3. Ethos als geschichtliche Größe

In einem langen Gang, unter Berücksichtigung der diachronen Entwicklung der Superman-Serie, habe ich in den vorangegangenen Teilen Strukturen der Verteilung von Gut und Böse erarbeitet. Im Rückblick darauf zeigt sich nun, daß diese Verteilung keineswegs immer eindeutig ist und in derselben Weise geschieht. Auch die ethische Botschaft der Serie ist damit einem Wandel unterworfen; das Serienethos stellt eine *geschichtliche Größe* dar.

Der frühe Held erwies sich als Outlaw. Wie zu sehen war, tritt er durchaus nicht als Verfechter von Recht und Gesetz auf, sondern macht sich zum Herrn derselben. Eine »secret identity« benötigt er daher nicht, um seinen zahlreichen Verehrern zu entkommen, sich vor seinen ebenso zahlreichen Feinden verbergen zu können oder – wie in seiner ersten Geschichte angedeutet wird – um als Reporter stets an der Quelle wichtiger Nachrichten zu sitzen, sondern weil er von der Polizei ob seines eigenmächtigen Umganges mit dem Gesetz gesucht wird.

Zum Handeln veranlaßt und legitimiert ist der frühe Superman nur durch seine eigene Moralität. Diese richtet sich nicht am Buchstaben des rechtlichen Regelwerks der Gesellschaft aus, sondern bemißt sich ausschließlich an ihren eigenen Zielen, die durch elterlichen Auftrag grob umrissen sind: »You must use it

[this great strength of yours] to assist humanity!«⁷³⁴ »Humanity«, übersetzbar als Menschheit wie auch als Menschlichkeit, gibt das Zielobjekt und den Leitfaden seines Handelns ab: Er schwört »to devote his existence to helping those in need«⁷³⁵, seien es nun vom Verbrechen bedrohte oder in einen ungerechten Krieg verwickelte Menschen.

Der frühe Superman freilich bedient sich zur Durchsetzung dessen, was er zur Beförderung der Menschheit im Namen der Menschlichkeit für richtig erachtet, durchaus ungesetzlicher und sittlich verwerflicher Mittel; er schreckt vor der Verhinderung der Rechtsprechung und vor Nötigung ebensowenig zurück wie vor der Tötung eines Feindes. Worin die Menschlichkeit also besteht, wird nicht klar definiert (etwa: daß das menschliche Leben zu achten sei); die Souveränität des Helden, begründet in seiner physischen Autarkie, scheint Legitimation genug. Der frühe Superman inkarniert so den Traum vom unabhängigen, keiner gesellschaftlich verankerten Norm unterworfenen, moralisch per se integren Helden, der weiß, was richtig und falsch ist, und der das Gute stets nicht nur will, sondern auch schafft. Als »champion of the oppressed«⁷³⁶ versucht er, die Welt zum Besseren zu wenden. Sein Charakter ist ein Amalgam aus Robin Hood und selbsternanntem Polizisten.

Insofern dieser Polizist Robin Hood aber sehr autokratisch und jeweils für sich allein definiert, was menschlich sei und worin das Gute bestehe, das es zu befördern gelte, und insofern er sich in solcher Definition und exklusiver, befördernder Handlung keinen kollektiven, gesellschaftlichen Normen (wie sie etwa das Gesetz darstellt) mehr unterwirft, gebärdet er sich allmächtig und weist so einen latent faschistoiden Zug auf.

Die Darstellung des Bösen ist dabei noch stark realweltlich orientiert und durchaus differenziert. Das Böse erscheint als *gesellschaftliche*, und damit auch potentiell gesellschaftlich aufhebbare, Größe. Nicht ein wesensmäßig böser Verbrecher tritt auf, der eine quasi-ontologische Struktur inkarnierte, sondern ein bekehrbares menschliches Wesen, also ein geschichtlich-konkretes und damit wandlungsfähiges Subjekt.

Der Eintritt Amerikas in den Zweiten Weltkrieg sorgt dann für eine Umgestaltung des Heldencharakters. Er wird patriotisch verwertbar und gesellschaftsfähig. Mit den amerikanischen GI's zieht Superman an die Front und beginnt, sich den kollektiven

Regeln, vorzüglich dem Gesetz, zu unterwerfen. So gerät er nach seiner Rückkehr aus dem Krieg zum legitimen Law-enforcer, und der elterliche Auftrag spezifiziert sich vom moralischen – »to assist humanity« – zum juristisch-exekutiven der Verbrechensbekämpfung: »in cooperation with the law«⁷³⁷. Das Gesetz, das Superman nun verkörpert, zieht fortan die sein Handeln bestimmenden Grenzen. Als Hüter des Gesetzes repräsentiert der Superman jetzt auch den Schutz des Gegenstandes und Subjekts desselben, der bürgerlichen Gesellschaft. Seine Rolle als Teil dieser Gesellschaft, seine Identität als Clark Kent, erhält damit eine neue Wertung: Sie dient nicht mehr der Verbergung vor der Polizei, sondern nur noch und ausschließlich der Vorstellung der Konformität des Helden.

Freilich hat sie von Beginn an eine identifikatorische Funktion: Sie schlägt die Brücke vom Leser zum Helden. Doch während der Rezipient über diese Brücke in früher Zeit noch in die extralegale Rolle des Outlaw fand, führt ihn die Identifikation nun zur schlichten Verdoppelung seiner Existenz: Der Superman tritt auf als ein gesteigerter, konformer Bürger.

Entsprechend sind es die Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg, die, vor allem in den 50ern, eine Fülle von »Secret-identity-Stories« und von Love-Stories hervorbringen. Die Dreiecksbeziehung: Lois-Superman-Clark wird häufig thematisiert. Die Geschichten des Helden haben einerseits Verbrechen und andererseits bürgerliche Liebe zum Gegenstand. Das Ethos des Helden verwirklicht sich nicht nur im »helping those in need«, sondern im Schutz jener, die keiner Hilfe, sondern allenfalls eines Wächters bedürfen (Bankiers, Juweliere etc.), vor dem Verlust ihres Eigentums.

Die Darstellung des Bösen hat sich entsprechend verändert. Das Böse erscheint etwa in der Gestalt des skurrilen Verbrechers, dessen Angriff wiederum nicht allein dem Eigentum der Bürger, sondern dem Gesetz selbst gilt. Der skurrile Verbrecher versucht zumeist, seine persönliche Bereicherung mit einer Instrumentalisierung des Helden und des Gesetzes für seine Ziele zu verbinden. Sein Bemühen gilt einer Verlächerlichung von Gesetz und Held durch den Aufweis der Pervertierbarkeit des Gesetzes und der Ohnmacht seines Wählers. Schurken wie der Prankster können so als Verkörperung einer Anarchie des Lachens, die den Bestand der bürgerlichen Gesellschaft gefährdet, beschrieben werden. In diesen Figuren meldet sich noch einmal das souveräne Individuum zu Wort, das zuvor durch den frühen Superman (jedoch in latent

faschistoider Weise) verkörpert worden war. Im Gegensatz zum frühen Superman aber ist die Souveränität des skurrilen Verbrechers nicht durch die behauptete altruistische Selbstverzweckung an eine Beförderung der Menschheit und Menschlichkeit geleitet, sondern durch den unverstellten Hedonismus der Selbstinszenierung (»the funniest man of the world« will der Prankster sein) und der eigenen Bereicherung. Der skurrile Verbrecher tritt als unwandelbar und aus sich heraus wesensmäßig böse auf (wirbt jedoch durch seine Skurrilität um die Sympathie des Rezipienten).

Er ist ein ausdefinierter Typus, der lediglich eingesperrt, jedoch nicht verändert oder beseitigt werden kann. Das Böse erscheint in ihm nicht als gesellschaftlich rückgebundene und auflösbare, sondern als unveränderliche, damit quasi-ontologische Struktur. Entsprechend kommt die Gesellschaft nur mittelbar zur Erscheinung; etwa in Gestalt eines bedrohten Bankiers oder Juweliers bzw. als vom Verbrecher ausgeschaltete Ansammlung von Passanten. Der Verbrecher ist keine Figur mehr, die der Gesellschaft entspringt oder in ihr greifbar ist, sondern er agiert in ihr lediglich wie auf einer Bühne. Held und Verbrecher bekämpfen einander auf dieser Bühne, wobei das Volk in die Rolle des Statisten gerät. Gesellschaftlich-reale Bezüge müssen daher erst aus der Travestie dekodiert werden und sind nicht unmittelbar augenfällig.

Ein anderer Antagonist des Helden tritt schon in früher Zeit auf: der Erzfeind. In der Gestalt des »Mad Scientist« Lex Luthor begleitet er den Helden seit 1940. Der frühe Luthor stellt sich als weltbedrohender Wissenschaftler dar. Er begeht nicht einfach Verbrechen, sondern erstrebt Macht; er will sich die Welt unterwerfen. Die Wissenschaft, genauer: die technologisch orientierte und ausgewertete Naturwissenschaft, dient ihm hierbei als Mittel und verleiht ihm den Charakter der Allmacht und Allumsicht. Er erhält dadurch eine quasi-metaphysische Qualität: Das Böse scheint in ihm universal gegenwärtig und nicht ausrottbar zu sein. Entsprechend kann Luthor nicht vernichtet und auch nicht bekehrt oder resozialisiert werden. In frühen Geschichten entkommt er dem Helden häufig; nur seine Pläne sind zunichte gemacht. Später besteht die Lösung meist darin, daß er ins Gefängnis geworfen wird, wie der skurrile Verbrecher, was freilich auch nur eine temporäre Befreiung der Welt vom Bösen bedeutet.

In einer Zwischenphase in den 50er und 60er Jahren, in denen Luthor vom Weltherrschaft erstrebenden »Mad Scientist« zum

»Verbrechergenie« umgebildet wird und dementsprechend häufig mit Verbrechern zusammenarbeitet, wird bereits ein Zug deutlich, der ihn bis heute (auch in der neuen Serie) kennzeichnet: Ziel seiner Aktionen ist immer häufiger der Held selbst. Als Motiv gibt Luthor Haß auf den Helden an, mitunter plausibilisiert durch dessen häufige Sabotage seiner Unternehmungen. Der Haß allein treibt den Feind zu seinen Angriffen.

Der Antagonismus von Held und Feind erfährt dadurch eine Reinigung und wird zum Gegensatz an sich. Das kann gelesen werden als eine ontologisierende Travestie des Kampfes zwischen Gut und Böse, die einander nicht wegen bestimmter Gehalte feindlich gegenüberstehen, sondern einen formalen Antagonismus bilden. Der Kampf wird zu einem Kampf reiner Begriffe und muß ob solcher Reinheit nicht mehr auf seine Plausibilität hin befragt werden. Das unausrottbare Böse und der ewige, letztlich einen Selbstzweck bildende Kampf geben sich so als ontologische Struktur der Welt.

Das Böse ist damit weder gesellschaftlich bedingt noch gesellschaftlich lösbar. Die Welt, schon in früher Zeit ohnehin nur *Objekt* der Auseinandersetzung, ist nun, wo nicht mehr Objekt, so doch kaum mehr als der Schauplatz des Kampfes. Ein Schauplatz freilich, der durch den Kampf in Mitleidenschaft gezogen werden kann und nicht selten dadurch wieder zum Objekt, nämlich zu einem dem Helden als schutzbedürftig anempfohlenen, wird. Keinesfalls aber vermag die Welt oder die Gesellschaft auf den Kampf und seinen Verlauf einzuwirken; sie ist passiv dessen Ausgang unterworfen.

Der Charakter des »Mad Scientist« bleibt Luthor auch durch die Phase seiner Charakterisierung als Verbrechergenie hindurch bis 1986 erhalten. In seiner Materialität ist das Böse hier dekodierbar als die Gefährlichkeit der technisch orientierten und verzweckten Naturwissenschaft. Nicht ihre Verzweckung aber tritt als böse an sich auf, sondern die mit ihrer Hilfe vollzogene Selbstüberhebung des Menschen (als Wissenschaftler) zu einem bösen Ziel (nämlich der Vernichtung des Helden). Luthor versucht sich mit Hilfe seiner Kenntnisse die Kräfte des Kosmos selbst gottgleich untertan und verfügbar zu machen; er usurpiert göttliche Schöpferkraft. Ähnlich dem Zauberlehrling beherrscht er indes »die Geister, die er rief« nicht, und sein Tun wird so diskreditiert, ja erhält den Charakter des Frevels. Doch wird die darin anklingende Ausein-

andersetzung mit den Möglichkeiten einer Wissenschaft, die den Menschen instand setzt, »mehr zu können, als er darf« (W. Korff), auf den Gegensatz zwischen Held und Feind hin gewendet – der verblendende Haß des Feindes ist es, der ihn in die Überheblichkeit treibt, und die darin liegende Unberechenbarkeit der Emotionalität ist es, die dabei diskreditiert wird. Dem »Mad Scientist« nämlich eignet ein Zug, der der Wissenschaft gerade feindlich ist: intensives, leidenschaftliches Gefühl. Sein Haß *überschwemmt* ihn, er hat sich nicht mehr in der Hand, und *daher* entgleitet ihm auch das Werk der Wissenschaft, das Sachlogik und Rationalität verlangte. Die Wissenschaft, ihre technische Orientierung und ihre Möglichkeiten werden so wieder ins Recht gesetzt, der kritische Ansatz wird entschärft.

Entsprechend tritt der Lösung schaffende Held gerade als die Inkarnation der geforderten Rationalitätsorientierung und Sachlogik auf. Umsichtig reflektiert er nicht nur die augenblickliche Situation, sondern auch die Konsequenzen seines Handelns. Er läßt sich nicht von Gefühlen hinreißen, sondern überlegt in der Art eines Schachspielers den nächsten Zug. So gleicht er aus, was der Feind an Defizit gegenüber seiner Wissenschaft in sein Schaffen einbringt. Der Held verkörpert die von der Wissenschaft wesensmäßig geforderte Haltung und behebt ihre Fehlentwicklung. Die Selbstüberhebung des Menschen wird durch Rationalität aufgehoben.

Der Kampf von Held und Feind endet schließlich, wo er beginnt: beim gleichbleibenden Zustand der Welt und der Gesellschaft, beim Status quo des Anfangs und des Endes. Der Kampf zwischen Gut und Böse wirkt letztlich irrelevant; verändert hat sich am Ende nichts. Ergebnis des Kampfes ist lediglich die Bewahrung des Bestehenden, welches als unantastbar gehandelt wird. Die Welt in diesem Kampf ist ebenso absolut bedroht wie absolut erhalten, die Auseinandersetzung von Gut und Böse scheint mit realen Strukturen nichts zu tun zu haben. Sie bleibt eine ontologisierende Travestie, die ein zyklisches und im letzten harmloses Geschehen vor Augen stellt.

Eine Veränderung der Strukturierung von Gut und Böse ist in den 70er Jahren erkennbar. Hat in den Jahren von 1954 bis etwa 1971 der Comics Code für eine massive Restriktion der Erstellung realer und gesellschaftlicher Bezüge gesorgt und mit zur Bildung von Typen und Travestien beigetragen, so findet in den 70ern eine

Öffnung des Codes zugunsten einer neuen Differenzierung der Darstellung von Gut und Böse statt. Das Böse erscheint plötzlich schillernder und unbestimmter, als dies zuvor der Fall war. Verbrecher erweisen sich als geschichtliche Subjekte, die einer konkreten, nun wieder Relevanz gewinnenden Gesellschaft und konkreten Sozialverhältnissen entspringen. Sie figurieren nicht mehr einfach als wesensmäßig böse und unwandelbar, sondern als aus einer begreifbaren, nicht immer von ihnen allein verschuldeten und entschiedenen Biographie heraus in die Kriminalität gelangte oder auch getriebene *Menschen*. Entsprechend sind sie resozialisierbar und durch die ihnen zugesprochene Entscheidungs- und Wandlungsfähigkeit moralische Subjekte. Während der skurrile Verbrecher und der Erzfeind (so wie auch der Held in den Geschichten um diese) eher als ontologisierende Travestien von Welt- bzw. Gesellschaftsstrukturen angesprochen werden können, tritt der Verbrecher der »sozialen Kehre« als humane Figur auf, so daß mit Recht von einer Humanisierung der Geschichten gesprochen werden kann. Auch der Held ist von diesem Prozeß erfaßt; er ist nicht mehr einfach agierendes Gesetzbuch, sondern muß sich und sein Handeln in Frage stellen. Er vermag nicht länger nur vordefinierte Paragraphen auszuführen, sondern muß die Unzulänglichkeit des Gesetzes allein für die Herstellung des (sittlich) Guten erkennen und moralische Entscheidungen treffen, d. h. er muß sich mit der Frage nach Gut und Böse und ergo mit einer geschichtlich orientierten, jeweiligen Redefinition der Begriffe auseinandersetzen. Auch er wird eigentlich so erst zum moralischen Subjekt.

Es erscheint durchaus folgerichtig, daß in dieser Zeit das Böse als alltagsweltliches Phänomen auch dort anzutreffen ist, wo man die »Unterwelt« gar nicht vermutet, oder daß es sich gar als strukturelles Problem entpuppt. Das Böse kann in Erscheinung treten in Gestalt eines – scheinbar – unbescholtenen Bürgers (Bankier, Makler, Pflanze), der sich im Lauf einer Geschichte als Schurke erweist, oder auch in Gestalt eines strukturell bedingten (bzw. zumindest ermöglichten) Problems wie Mietwucher oder Arbeitslosigkeit. In solchem Bemühen um Differenzierung und ein erweitertes Problembewußtsein erinnern die Geschichten der »sozialen Kehre« an die frühen Stories von Siegel und Shuster. Ähnlich diesen sind sie als kleine »morality plays« (Steranko) lesbar, wobei jedoch der Held nicht mehr in der selbstmächtigen

Rolle des moralisch integren Outlaws auftritt, sondern den Status und Habitus des Gesetzeshüters beibehält, bereichert freilich um Selbstzweifel.

Die Welt zeigt sich in diesen Geschichten höchst kontingent, d. h. geschichtlich und veränderbar sowie höchst beteiligt. Sie ist nicht einfach Bühne, auf der die Auseinandersetzung stattfindet, sondern sie spielt mit. Das Volk erhält Gelegenheit, selbst für seine eigenen Belange aktiv zu werden und dabei sogar Erfolg zu haben. Auf demokratischem Weg, unter Inanspruchnahme demokratischer Möglichkeiten und Rechte, sind soziale Probleme überwindbar und können soziale Ungerechtigkeiten beseitigt werden. Der Held freilich wird in diesen Geschichten seiner Unentbehrlichkeit und seiner exklusiven Kompetenz beanspruchenden Retterfunktion zu einem gut Teil enthoben; zweifelnd: »Geht's auch ohne Superman?« muß er sich der Erkenntnis stellen, daß er die Mündigwerdung des Volkes behindert und das Volk dort, wo es mündig geworden ist, in der Tat ohne ihn zurechtkommt. So nimmt es nicht wunder, daß die Geschichten der »sozialen Kehre«, obgleich sie den Hauptstrang dieser Zeit bilden, nicht die einzigen sind, die die Hefte der 70er füllen; weiterhin erscheinen auch Stories um den Erzfeind und andere Superschurken. Im Zuge der Entwicklung aber werden auch diese ansatzweise »vermenschlicht«.

Mit der Öffnung für soziale Themen gerät die politische Sphäre in die Comics der 70er. Untersagte es der Code, Regierungsbeamte und respektable Institutionen so darzustellen, daß die Achtung vor ihnen gemindert werden könnte, und unterließen es die Produzenten der Comics daher zumeist gleich ganz, entsprechende Personen und Institutionen ins Bild zu bringen, so findet diese Selbstzensur in den 70ern ein Ende. Die Sphäre der Politik wird jedoch zeitentsprechend sehr pessimistisch vorgeführt. Der Politiker stellt sich etwa dar als uneinsichtige und unsoziale Figur, die durch ihre kapitalistische Orientierung die Menschenwürde verlorengehen läßt, oder tritt auf als korrupte und unfähige Marionette anderer Interessen. Politik gilt als trügerischer Sumpf; die Wahl des Bürgers erscheint als Farce und Demokratie in sich pervertiert.

Die Definition von Gut und Böse wird in diesen Geschichten ein politisches Problem, die Welt zu einem Raum von höchst differenzierten Verstrickungen. Gleichwohl zeigen sich die Comics dieser

Zeit mitunter etwas verlegen um die Auflösung der von ihnen angesetzten Problemkonstellationen. Dies kann dazu führen, daß das aufgestellte Problem im Verlauf der Geschichte verlassen wird, daß die Geschichte eine beschönigende Wendung nimmt oder der Held sich in die (scheinbar) aufrechte Haltung der Gesetzestreue flüchtet, letztlich jedoch damit einer moralischen Stellungnahme ausweicht. Außerdem gerät der überaus pessimistische Ansatz der Politikkritik in Gefahr, den einzelnen in die Resignation vor einer Oligarchie sachfremder Interessen treiben zu lassen.

Zeigte sich der Held also mitunter genauso ohnmächtig wie der Bürger, so kristallisiert sich zur selben Zeit in einzelnen Geschichten eine Charakterisierung der Stellung von Held und Politiker zueinander heraus, die in den 80er Jahren eine zumindest bis 1986 reichende vorläufige Festschreibung erlangt zu haben scheint. Der Held tritt als Mann der Tat auf, der erst die Basis für das Funktionieren der Politik schafft. Er stellt sich außerhalb der politisch-demokratischen Ordnung und nimmt eine jenseits aller Demokratie liegende Souveränität für sich in Anspruch. Das äußert sich etwa in dem Antagonismus zwischen Batman und dem stellvertretenden Bürgermeister Reeves, der über mehrere Hefte hinweg thematisiert wird; Reeves, der den Helden kontrollierbar sehen möchte und dessen Legitimität anzweifelt, wird lächerlich gemacht. Politiker, die den Helden anerkennen, wie etwa Senator Webster, sind letztlich nicht in der Lage, die Welt zu gestalten und den Staat zu führen; ihre Arbeit setzt die Aktivität des Helden voraus.

Am schärfsten formuliert dies die analysierte Fortsetzungsgeschichte vom Anfang des Jahres 1984. Hier ist das Funktionieren der Demokratie endgültig nur unter dem Schutz des machtvoll über der Erde schwebenden Superman möglich. Dieser ist nicht nur über die amerikanische Demokratie, sondern über das politische Geflecht der Staaten überhaupt erhaben. Er maßt sich gottgleiches Eingreifen überall dort an, wo Politik fehlzugehen scheint, und diese muß fehlgehen, wo der Held nicht über sie wacht. Entsprechend ist er legitimiert, Rechtfertigung über den politischen Gang gar vom Präsidenten zu verlangen, dem er als einer der beiden mächtigsten Männer *der Erde* ebenbürtig zur Seite gestellt, ja, in seinem Recht sogar übergeordnet ist. War Superman als Superpolizist Teil und Repräsentant der Exekutive, so nimmt er hier auch die Stellung (politischer) Legislative und Jurisdiktion

ein. Das Volk gerät wiederum in die Rolle des hilflosen Objekts eines Spiels, das von anderen gespielt wird; die politischen Spielleiter selbst aber erweisen sich als nicht kompetent, das regeltreue Funktionieren des Spiels garantieren zu können. Dafür muß vielmehr der Held sorgen, und er tut dies, indem er alle Regeln außer Kraft setzt.

Die genannten Geschichten zeigen sich so ausgesprochen mißtrauisch gegen alle Politik. Sie favorisieren den sich durchsetzenden einzelnen, das selbstmächtige Individuum, das seine eigene Legislative, Judikative und Exekutive ist. In dieser Favorisierung kann ein Wiederanknüpfen an den frühen Superman und der in ihm zum Ausdruck gebrachten Ursprungsphantasie, zugleich jedoch deren problematische Zuspitzung, gesehen werden. Zwar bemüht sich auch die aktuelle Geschichte in »Superman« 394/395 (1984) noch darum, den Helden staats- und gesetzestreu ins Bild zu bringen, doch weist ihn sein Handeln als mehr denn einen Outlaw aus – dieser Superman der 80er, der nicht mehr nur das Gesetz in die eigenen Hände nimmt, sondern die Politik, hat einen faschistoiden Zug an sich. Er ist von der Reflexion (der 70er) wieder zur »Action« übergegangen und verkörpert den Traum von der Autarkie dessen, der niemandes bedarf und keine Rücksicht zu nehmen braucht, nun auch politisch – seine Selbstmächtigkeit ist zur *politischen* Selbstmächtigkeit geworden. Der Kreis scheint sich hier zu schließen; der Superman der 80er scheint wieder geworden zu sein, was er war: die Inkarnation jenes pubertären Traums von allmächtiger physischer und darum moralischer Autarkie, welche im Erwachsenenalter zum (latenten) Faschismus gerät.

Spätestens mit der Neukonzeption der Serie 1986 jedoch deuten sich Linien an, die diese faschistoide Inklinaton durchbrechen. Die hauptsächlich von John Byrne inszenierte und von Marv Wolfman und Jerry Ordway parallel geführte Serie bietet ein vielschichtiges Bild. Als Grundzug ist erkennbar, daß Byrnes Konzeption auf mehr Realismus im Sinne eines psychologischen Realismus abhebt. Superman wurde nicht nur in Kohärenz zur Ursprungsphantasie von Siegel und Shuster neu geschaffen, sondern auch in Kohärenz zum realistischen Setting der Serienanfänge und ihrer literarischen Quellen. Gleichzeitig wurde der multimedialen Verklammerung der Serie Rechnung getragen. Die Leitfrage der Neukonzeption ist, wie sich ein mit außergewöhnlichen physischen Kräften ausgestattetes, psychisch jedoch durchschnitt-

lich-menschliches Wesen unter den Bedingungen des zeitgenössischen Amerika verhalten würde. Der daraus entspringende psychologische Realismus wird zunächst noch mit einer – gleichfalls zeitgenössischen – wertkonservativen Haltung verbunden, verhindert aber eine einseitige Durchführung dieses Wertkonservatismus. Zwar verkörpern Supermans Pflegeeltern eine bürgerlich-mittelschichtsspezifische Wertsicherheit, doch vermag der Held in seiner Konfrontation mit der amerikanischen Realität diese Sicherheit nicht ohne Erschütterungen aufrechtzuhalten. Der psychologisch realistische Superman ist realistisch unsicher. Er ist damit auch nicht mehr der starke Mann der frühen und mittleren Reagan-Ära.

Das so orientierte Setting sorgt – unter Zuspruch der Leserschaft – für die Einarbeitung wirklichkeitsbezogener Problemstellungen. Gut und Böse werden dabei in einer gewissen Fortführung der Entwicklungen der 70er als gesellschaftlich bedingte Begriffe, Haltungen und Zustände beschrieben. Ungerechte Verteilung gesellschaftlichen Reichtums wird angedeutet, Korruption und strukturelle Verhinderung von Resozialisierungsbemühungen werden beim Namen genannt, psychosoziale Auswirkungen sozialen Elends ohne Beschönigung ins Bild gebracht. Gleichwohl erweist sich die Serie auch hier wieder etwas verlegen angesichts einer Lösung der von ihr angegangenen Problematiken. Das soziale Engagement des einzelnen wird zwar als notwendig und beispielhaft dargestellt; die Behinderung solchen Engagements durch strukturelle Obstruktionen und korrumpierte Verhältnisse wird ohne sozialreformerischen Optimismus ebenfalls gezeigt; gleichwohl gelingt es bei solchem Realismus nicht mehr, noch einen glaubwürdigen Ausweg zu finden. Die Option für ein selbstmächtiges Handeln jenseits der durch Gesetz verfaßten demokratischen Gesellschaft kann nicht einmal die Autoren mehr überzeugen (gegenüber »Superman« 394/395 freilich ein Fortschritt) – der autokratische einzelne selbst bekommt Zweifel an der Legitimität seines Tuns und wird in ihnen durch den »legitimen« Helden Superman gar noch bestätigt. Wie die Probleme dieser Welt zu lösen seien, darauf kann die Superman-Serie denn doch so leicht keine Antwort geben – es bedeutete wohl auch eine Überforderung, solches zu verlangen. Sie vermag freilich in manchen Fragen Stellung zu beziehen und tut dies etwa in dem genannten Annual.

Kohärent mit den TV-Serials und der multimedialen Verklammerung der neuen Serie ist eine andere Schicht der Bearbeitung der Problematik von Gut und Böse: die Charakterisierung von Lex Luthor. Dieser ist, wie zu sehen war, zur Inkarnation wirtschaftlich begründeter Machtarroganz geworden. Im Bereich der mythisierten »business upper class« gelingt die saubere Trennung von Gut und Böse besser. Luthor ist wesensmäßig böse, ohne daß dies einer Erklärung bedürfte. Über diese Figur wird auch eine Einführung bürgerlichen Wertkonservatismus ohne Brüche möglich. So wird Luthors Amoralität nicht zuletzt durch seinen Umgang mit Frauen und Sexualität designiert; mittelschichtspezifische Wertvorstellungen werden dabei affirmiert. Daneben zeigt sich seine Amoralität im Umgang mit menschlichem Leben in seiner ganzen Grausamkeit. Zweifellos stehen diese Momente auch für ein Mehr an Realismus – jedoch ohne die Realistik der Reflexion mit einzubeziehen. Das Böse wird damit wieder – kohärent zur Wertkonservativität – ontologisiert.

In der neuen Superman-Serie zeigen sich so bislang zwei einander entgegengesetzte ethische Stränge: einerseits ein starker Wertkonservatismus, der durch die Elternthematik eingebracht und über den Lex-Luthor-Erzählstrang weitergeführt wird, andererseits eine durchaus zu kritischer (auch strukturkritischer) Haltung fähige Bearbeitung realweltlicher Probleme, die im Einzelfall die Form engagierter Stellungnahme annehmen kann. Das Ethos der Serie bleibt somit in Bewegung: Was Gut und was Böse ist, ist nie ein für allemal ausgemacht; die ethische Botschaft des Superman ist nicht *eine*. Sie steht, wie der gesellschaftliche Diskurs, unter den Bedingungen geschichtlicher Wandelbarkeit.

III. Die Superman-Serie in der Gesellschaft

Comics sind in Deutschland gesellschaftsfähiger geworden. Waren sie vor etwa zehn Jahren noch hauptsächlich Lektüre für Kinder und eine kleine Gruppe als schrullig geltender Sammler, so ist inzwischen ein differenziertes Angebot für ein differenziertes Publikum entstanden. Die spezifische Ästhetik der Comics wird von diesem Publikum nicht nur naiv geschätzt, sondern auch zum Gegenstand des Diskurses gemacht. Der Rezipientenkreis der Comics ist teilweise zu einem »gebildeten« geworden; das Medium kann mit Sachverständigen rechnen. Trotz des Scheiterns der ambitionierten Zeitschriften »Comixene« und »Comic Art«, die als Foren der Reflexion, als Mittel der Herstellung von Öffentlichkeit unter den Comic-Lesern angetreten waren und versucht hatten, Sekundärliteratur über Comics mit denselben zu verbinden, ist das Gespräch nicht abgebrochen. Andere Fachzeitschriften sind entstanden; andere Medien beginnen, das Thema aufzunehmen. »Populäre Kultur«, also auch die der Comics, findet allmählich als *Kultur* Beachtung.

Seit dem Ende der Bemühungen der kritischen Didaktik um die Comics aber scheint die Frage nach ihrer Rolle im Kommunikationssystem der Gesellschaft aus dem Blick geraten zu sein. Der fachkundige Diskurs des gewachsenen und erwachsenen Publikums dreht sich hauptsächlich um ästhetische Probleme. Wo es um den Ort der Comics im »Zeitgespräch der Gesellschaft« (B. M. Aswerus) geht, verbleiben daher, unaufgeräumt, weil seit den 70er Jahren nicht mehr ventiliert, alte Vorstellungen, die zum Teil überholt sind, zum Teil schon bei ihrer Entstehung das Ergebnis mangelhafter Untersuchungsmethoden waren. Es haftet ihnen die Zähigkeit eingewohnter Vorurteile an.

Was in anderen Ländern, etwa den USA oder Frankreich, keine Frage mehr darstellt: ob Comics zu den Mitteln der sozialen Kommunikation zu rechnen sind und ihre Zugehörigkeit positiv zu beurteilen ist, steht hierzulande unter dem Verdikt des Zweifels bzw. eines negativen Bescheides. Abschließend möchte ich daher eine begründete Zuordnung der Comics zu den Mitteln der sozialen Kommunikation am Beispiel der Superman-Serie vollziehen, nochmals auf der Interaktion der Serieninhalte mit den

gesellschaftlich-historischen Entwicklungen insistieren und knapp insbesondere zu dem Vorwurfspaket der kritischen Didaktik gegen Comics Stellung nehmen. Dieses Vorwurfspaket will ich zunächst skizzieren.

1. Devianzvorwürfe

Vorwürfe der Devianz, d. h. der Abirrung der Comics vom Weg des Wahren, Guten und Schönen, wurden in zwei Etappen vorgebracht. Eine erste Welle schlug über der Rezipientenschaft – damals vorwiegend Kinder – in den 50er Jahren zusammen; eine zweite brandete in den 70ern heran. Die Kritik der ersten Welle richtete sich hauptsächlich gegen Devianzen der Comics, von denen verderbliche Folgen für die Bildung und Persönlichkeit des einzelnen befürchtet wurden. Man beschwor einen unmittelbar bevorstehenden Verfall des Leseverhaltens⁷³⁸ und der Sprachkompetenz⁷³⁹ aufgrund der spezifischen Bild-Text-Verklammerung und der sparsamen Textverwendung, von welcher auf minimalen Wortschatz rückgeschlossen wurde. Durch das Fehlen eines zusammenhängenden Textkorpus sah man die Entwicklung der Kreativität und der Kompetenz, geistige Kontinuität zu entfalten, gefährdet⁷⁴⁰. Eine angebliche Weltverfälschung der Comics schien ohnehin insgesamt zur Verdummung zu führen⁷⁴¹. Auf der Basis des Stimulus-response-Konzepts der Wirkungsforschung, das eigentlich noch den 30er Jahren entstammte, konstatierte man im Direktschluß von Comic-Inhalten auf Comic-Wirkungen die Heranzüchtung einer kriminellen und asozialen Generation. In den USA propagierte insbesondere Frederic Wertham diese Thesen und trug so zur Begründung des Comics Codes bei (vgl. I 3c). Durch Hilde Mosse fanden seine Vorstellungen in Deutschland Verbreitung⁷⁴². Die Auseinandersetzung hierzulande gab Gelegenheit zu gespenstischen Szenen: Kaum zehn Jahre nach dem Ende des deutschen Faschismus kam es wieder zu öffentlichen Verbrennungen von Druckschriften. Die kistenweise in Schulen und bei »Schmökergrabaktionen« eingesammelten Comics wurden, nicht selten wohl unter belehrenden Worten, dem Feuer übergeben.

War die Kampagne der 50er vorwiegend von konservativen Pädagogen geführt worden, so kam die Kritik in den 70ern aus der

Linken. Befürchtet wurden nun weniger perniziose Folgen für das Individuum, sondern für das gesellschaftliche Kollektiv. An die Stelle der Umtauschaktionen und Verbrennungen der 50er trat eine andere Form pädagogischer Einflußnahme: die ideologiekritische Betrachtung, die zum Einbezug des inkriminierten Mediums in den Schulunterricht führte. Die gewünschte Destruktion des Comic-Konsums sollte durch Dekonstruktion der ideologischen Gehalte erfolgen. Unterzieht man die Vorwürfe der 70er einer strukturellen Analyse, so zeigt sich, daß sie (wie übrigens auch jene der 50er) normativ sind und auf zumindest implizit vorhandenen (sozial-)ethischen Maßstäben beruhen. Zwei Haupttypen sind erkennbar:

a) der Typus des politisch-emanzipativen Ressentiments der Affirmation allzulange bestehender gesellschaftlicher Verhältnisse durch die Inhalte der Comics; und

b) der Typus des kunsttheoretischen, auf das Medium als Ganzes bezogenen Ressentiments des Verfalls der Ästhetik an technische Reproduktion und synästhetische Konglomerierung.

Comics, so heißt es im ersten Fall, der uns hauptsächlich interessiert, erfüllten eine herrschaftskonservative Funktion. Durch Reproduktion entweder einer intakten Scheinwelt, welche den Blick auf reale, gesellschaftliche Widersprüche verdeckte, oder eines identischen Abbilds der Gesellschaft selbst, welches im Sinne einer verblendenden Verdoppelung wirksam werde, sorgten Comics für eine beständige Verschleierung der wahren Machtzusammenhänge und eine sich perpetuierende Unmündigkeit ihres Publikums⁷⁴³. Zum Zweck der Ableitung der aus gesellschaftlicher Repression entstandenen Frustration böten sie ihre aggressiven Gewaltdarstellungen an. Sie bannten damit auch das Triebleben mit Hilfe »repressiver Entsublimierung« (Marcuse) in das Gehege einer libertären, aber nicht freien Gesellschaft und erstickten jede Regung revolutionärer Energien⁷⁴⁴. Zentralstelle dieses Vorwurfspakets aber ist immer wieder die Insistenz auf der angeblichen Konformität der Inhalte der Comics mit den bestehenden gesellschaftlichen Verhältnissen, zu deren ontologisierender Nobilitierung als den besten aller möglichen sie beitrügen⁷⁴⁵.

Das ästhetische Argument, das auch in den 50ern schon auftrat, richtet sich hauptsächlich gegen die comicspezifische Bild-Text-Verklammerung und die arbeitsteilige, technische Reproduktion einschließende Herstellungsform. Schon von der Formalstruktur

des Mediums her scheint ein degoutierter Unterton gerechtfertigt zu sein. Während man in den 50ern dabei wiederum an der zu beklagenden »Verbildlung« Anstoß nahm⁷⁴⁶, war in den 70ern die Produktionsweise verdächtig. Arbeitsteiligkeit schien jede klassische Autorenschaft zu eliminieren, die reproduzierte Form den genuinen Werkcharakter zu gefährden. Comics galten als graphisch-narrative Figuration, die zur »Massenzeichenware«⁷⁴⁷ degeneriert ist. Die abschlägige Beurteilung der Bild-Text-Verklammerung findet letztlich ihren Grund im Lessingschen Schema der Künste und ihrer Kompetenzen, wonach dem bildenden Künstler die Aufgabe der Darstellung des Körpers im Raum, dem Schriftsteller (bzw. Dramatiker) diejenige der Verwirklichung der Handlung in der Zeit zugemessen wird⁷⁴⁸. Die Diskreditierung des Mediums durch seine Produktionsform wiederum basiert auf Benjamins Aufsatz über das »Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« und auf Horkheimer/Adornos Kulturkritik⁷⁴⁹.

Der Begriff »Devianzvorwürfe« verweist darauf, daß das Objekt eines solchen Vorwurfs von einer Norm abweicht. Jedem solchen Vorwurf liegt also eine positive Vorstellung davon zugrunde, wie das ideale Verhalten des Objekts bzw. seine ideale Beschaffenheit auszusehen hätte. Folgt man nun aus den skizzierten Vorwürfen diese positive Vorstellung, so erhält man die angelegten Maßstäbe und die sich aus ihnen ergebenden normativen Postulate:

a) Comics sollen die Wirklichkeit zeigen, wie sie ist, ohne jedoch den Eindruck zu erwecken, diese Wirklichkeit stelle der Weisheit letzten Schluß vor Augen und sei somit unveränderbar. Statt dessen sollen sie die gesellschaftlichen Widersprüche aufdecken und aufklärende Wirkung entfalten. Der Rezipient soll durch die Lektüre zu politisch-emanzipativer Haltung und kritischer Durchdringung der Welt befähigt werden. Die Inhalte der Comics sollen möglichst gesellschaftsverändernde Aktion stimulieren. Dabei haben sich die Comics jedoch davor zu hüten, daß ihr aufklärerisches Wirken unter der Hand propagandistischen und manipulativen Charakter annimmt⁷⁵⁰.

b) Comics sollen Kunst im Sinne einer Autorenkunst sein und möglichst Unikate darstellen. Letztlich sollen sie sich dadurch selbst aufheben.

Betrachtet man insbesondere das erste Vorwurfs- und Postulatspaket, so ist erkennbar, daß dem Medium Comic viel Wirkung

zugetraut wird. Hinter diesem Zutrauen steht offensichtlich der Gedanke, daß Comics Botschaften transportieren, also in irgendeiner Weise der Kommunikation dienen. Bevor zu den Vorwürfen Stellung genommen werden kann, soll daher diese Kommunikation genauer betrachtet werden. Die Struktur der Botschaften wird als herrschaftskonservative Bestätigung des Bestehenden beschrieben; auf die Richtigkeit oder Falschheit dieser Vorstellung muß also ebenfalls ein Blick geworfen werden.

2. Die Superman-Serie als Mittel der sozialen Kommunikation

Daß die Superman-Serie in den Rahmen der sozialen Kommunikation zu stellen ist, ergibt sich eigentlich schon aus ihrer massenhaften kommerziellen Verbreitung. Das gilt nicht für Superman allein; es gilt für das Gros der Comics überhaupt. Aus ihrer Herkunfts- und frühen Geschichte wird deutlich, wo sie anzusiedeln sind: Wie Karikatur und Bildergeschichte erscheinen ihre frühen Vertreter in einem periodisch vertriebenen, kommerziellen Print-Medium und besitzen so selbst kommerzielle, mediale Struktur. Wie die Bildergeschichte dienen sie meist der Unterhaltung, die auch satirisch-politischen Charakter (analog der Karikatur) haben kann. Und wie Karikatur und Bildergeschichte betreten sie dadurch einen populären Raum.

In der Binnenentwicklung bleibt ein großer Teil der Comics diesem Ort (Kommerzialität) und seiner Zweck-(Unterhaltung) und Zielorientierung (populärer Raum) treu, wenngleich die Weiterentwicklung und Ausdifferenzierung des Mediums auch noch andersgeartete Stränge hervorbringt, die der Information oder dem künstlerischen Experiment dienen wollen (vgl. I 2a). Die drei genannten Bestimmungsstücke – Kommerzialität, Unterhaltungsfunktion und Betreuung eines populären Raums – treffen auch auf die Superman-Serie zu. Die Kommerzialität derselben ist unter historischem Blickwinkel um so bedeutender, als gerade diese Serie es ist, die dem Comic book, das zuvor hauptsächlich zu Werbezwecken hergestellt wurde und nur mit Reprints von Comic strips gefüllt war, zu seinem Erfolg verhilft. Sie trägt damit entscheidend dazu bei, die Comics von ihrem Trägermedium loszulösen und als selbständiges Medium auf eigene Beine zu stellen.

Diese Eigenständigkeit bringt den Zwang mit sich, erfolgreich zu bleiben. Es wird nicht nur arbeitsteilig, sondern auch hochgradig marktorientiert produziert. Die kommerzielle Strategie der Superman-Serie wurde beschrieben als Produktausweitung, -ergänzung und -differenzierung (vgl. II 1a). Mit Hilfe dieser Strategie wird das von Siegel und Shuster vorgeprägte und geformte Material den kommerziellen Erfordernissen und Möglichkeiten entsprechend exploitiert und weitergebildet. Diese Exploitation und Weiterbildung findet nicht ohne Rückbindung an den Rezipienten statt. Schon die Entscheidung, Superman auf die Covers von »Action Comics« zu bringen, war das Ergebnis der Leserreaktionen und eines »newsstand survey«, welcher den Grund für den Erfolg von »Action« enthüllte (vgl. II 1a). Jede Produktergänzung und -differenzierung geschieht in Kontakt mit dem Rezipienten. Eine hierfür häufig angewandte Technik ist das »Co-starring«: Eine neue Figur tritt zunächst als Zusatzgeschichte im Heft des Helden oder als Nebenfigur in dessen eigenen Geschichten auf und erhält bei Akzeptanz, die über Umfragen und Leserbriefauswertungen festgestellt wird, sein eigenes Heft. Verkauft sich dieses, so ist eine neue Serie entstanden.

Die Kommunikation zwischen Produzenten und Rezipienten läuft also bereits auf dieser Ebene nicht nur einlinig von ersteren zu letzteren, sondern auch umgekehrt. Sie hat als Kontaktnahme der Rezipienten mit den Herstellern ihrer Serien aber keineswegs nur rein pekuniär-responsorischen Charakter im Sinne der reinen Akzeptanz oder Negation des Produkts, die sich an Verkaufszahlen und Profiten messen lassen (das »Plebiszit am Kiosk«). Vielmehr gibt es auch noch die direkte Einflußnahme der Rezipientenschaft durch Leserbriefe, die dem Produzenten eine Feinabstimmung des Grads der Akzeptanz und der Möglichkeiten ihrer Erhöhung erlaubt. Schon Baumgärtner weist 1970 darauf hin: »Wesentlich seltener beachtet wurde das umgekehrte Verhältnis – die Einwirkungen der Konsumenten auf den Gegenstand ihres Konsums. [...] Nicht anders als bei einer bestimmten Kategorie literarischer Bestseller wird ja auch bei der Konzeption neuer Comics-Serien und der Weiterentwicklung alter von den Mitteln der Meinungsforschung und der Marktanalyse Gebrauch gemacht.«⁷⁵¹ Von ihren Anfängen an gilt bereits für die Superman-Serie, was im Zuge der Beschreibung und Analyse ihrer Renovierung 1986 deutlich geworden ist: nämlich, daß sie interaktiv

entsteht, im Austausch von Produzenten und Rezipienten über den weiteren Gang ihrer Entwicklung. Jedes Heft hat seine eigene Leserbriefseite, auf der dieser Austausch stattfindet – dort abgedruckte Briefe werden grundsätzlich beantwortet oder kurz kommentiert. Es ist Regelfall, daß zu jeder Ausgabe eine postalische Flut minuziöser Kritiken der Fans eintrifft; daß diese Kritiken (was Baumgärtner zweifelsohne noch nicht in den Blick genommen hat) sich keineswegs in einer binnenorientierten Stellungnahme, die etwa den Penciller lobt und den Inker kritisiert oder wünscht, daß der Held einmal wieder mit Lois Lane ausgehen möge, erschöpfen, dürfte aus der Auswahl unter II 2e deutlich geworden sein. Die Inhalte der Serie konstituieren sich also bis zu einem gewissen Grad im Rahmen eines öffentlichen Diskurses – »öffentlich«, da prinzipiell jeder daran teilnehmen kann (und mit der »Fan mail page« auch ein – freilich begrenztes – publizistisches Forum für die Kontaktaufnahme der Diskursteilnehmer auf der Rezipientenseite untereinander gegeben ist), »Diskurs«, da prinzipiell beide Seiten, Produzent wie Rezipient, ihre Vorstellungen einbringen können.

So steht die Superman-Serie durchaus im »Bedingungsrahmen der Kommunikation«; ihr massenmedialer Charakter, als Betreuung eines populären Raums spezifiziert, läßt diese Kommunikation als soziale erkennbar werden. Gegenstand des Diskurses ist mindestens die Frage, wodurch der Rezipient unterhalten werden will. Die vorangehende diachrone Analyse der Serienstruktur hat zudem ergeben, daß mit den Inhalten der Serie gleichzeitig über gesellschaftliche Fragen und Probleme verhandelt wird. Die Serie läßt sich damit als Spiegel und Forum des »Zeitgespräches der Gesellschaft« verstehen:

3. Die Superman-Serie als Spiegel gesellschaftlicher Wandlungen

Angesichts des skizzierten Vorwurfspakets kann auf der Kohärenz gesellschaftlich verhandelter Themen mit der Themenstruktur der Superman-Serie gar nicht genug insistiert werden. Knapp soll diese Kohärenz deshalb nochmals vor Augen gestellt werden. Sie setzt bereits 1938 – wenn auch noch nicht mit jener Offensichtlichkeit wie in den 70ern oder 80ern – ein. Der physisch und

moralisch autarke Superman verkörpert zunächst ein generelles Thema der amerikanischen Gesellschaft: die Romantisierung des selbstmächtigen einzelnen und seiner individuellen, durch keinerlei zivilisatorische Schranken eingegrenzten Freiheit. Er ähnelt den Westernhelden, die der Zivilisation des Ostens in den noch unberührten »freien« Westen davonwanderten. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts hatten diese Figuren und ihre Romane geradezu Hochkonjunktur. Versucht man ihre Publikumswirksamkeit zu verstehen, so kann man mit Reitberger/Fuchs eine letzte Beschwörung der »Frontier« darin sehen, eine Sehnsucht nach Überschreitung der Grenze der Zivilisation, die nun aber bis an den Rand des Kontinents vorgeschoben worden ist und im urbanisierten Amerika jenes Davonwandern der Autarkiesuchenden nicht mehr erlaubt⁷². Auch die dunklen Pulp-Helden und ihr eigenmächtiges Handeln, ihre Vorbehalte gegen Gesetz und kollektives Regelwerk lassen sich als eine solche Beschwörung vergangener Freiheitsmöglichkeiten begreifen. In Figuren wie »Doc Savage« und »The Shadow«, die beide mit pseudomagischen Kräften ausgestattet sind, tritt die Ungebundenheit des einzelnen wieder in Erscheinung, mit »The Shadow« sogar in der Stadt, also dem ultimatsten Ausdruck der Zivilisation. Auch die frühe Science-fiction trägt Züge dieses Ausbruchsversuchs aus den eng werdenden Leitstrukturen der zivilisierten Gesellschaft – und weist nicht selten strukturelle Verwandtschaft zum Western und seinen Helden auf.

Superman kann in die Reihe solcher Publikationen gestellt werden. Er inkarniert in seiner physischen Autarkie die genannte Sehnsucht und praktiziert sie in seiner moralischen Autarkie. Mit ihm ist die Verwirklichung derselben ebenfalls in die zivilisierte, verstädterte Welt hereingeholt. Der Wunsch nach Unabhängigkeit und Selbstbestimmung verstärkt sich zweifelsohne in den 30ern durch den Druck von Arbeitslosigkeit, Depression und die seit der Prohibitionszeit ständig virulente Kriminalität. Letztere stellt ein explizites Thema der Serie dar, dessen Lösung sie, ebenso wie zuvor bereits Chester Goulds Polizeistrip »Dick Tracy« (vgl. I 3b), in rücksichtslosem Vorgehen gegen das Verbrechen, notfalls auch mit Mitteln am Rande oder jenseits der Legalität, sieht. »Der einzelne hat in dieser verstörten Zeit sein Recht selbst zu schaffen«, lautet der diesbezügliche Vorschlag.

Ein weiteres, explizit von der frühen Superman-Serie behandeltes gesellschaftliches Thema ist die Verunsicherung durch die Ent-

wicklungen auf dem europäischen Kontinent, genauer: durch die Entstehung des deutschen Faschismus und die deutsche Wissenschaft. Sie setzt sich in der Serie in die Gestalt Lex Luthors um, dessen Name nicht von ungefähr wie eine Mischung aus Luther und Luzifer, also aus Deutschtum und Teufelei, klingt. Tatsächlich spiegeln Luthors Bestrebungen, Weltherrschaft zu erringen, und seine technologische Aufrüstung Entwicklungen auf dem Kontinent nur allzu deutlich wider.

Der Zweite Weltkrieg und das von Amerika requirierte moralische Recht sowie Amerikas postulierte, weltgeschichtliche Mission werden ebenfalls unumwunden in der Serie thematisiert. Der Eintritt in den Krieg bedeutet zweifelsohne ein Gefühl neuer Stärke und patriotischen Zusammenhalts für die amerikanische Nation. Die Depression wird abgelöst durch die »Action« des Krieges, vor allem im Bewußtsein jener, die noch zu jung gewesen sind, um sie mit wachen Augen mitzuerleben. Juanita Coulson beschreibt diese Stimmung wie folgt: »My generation: A generation of Depression Babies and War Kids. We had been mere toddlers in the black years of the early thirties, and for us the universe was a slam-bang thrilling place dominated by World War II.«⁷⁵³ Ein Ausdruck der Stärke in der bewegten Zeit (und des Wunsches nach Stärke) ist wiederum Superman. Er gerät zum Super-Patrioten und reflektiert nicht nur eine gesellschaftliche Strömung, sondern befördert sie durch seine Geschichten und Aufrufe zum Kauf von Kriegsanleihen nach Kräften mit. Der Prozeß der Spiegelung ist ein Rückkopplungsprozeß – nicht nur die Zeitumstände wirken auf den Helden ein, sondern immer auch wirkt er auf das Bewußtsein seiner Rezipienten zurück. Coulson: »In towns and cities throughout America, booming with war plants and rapidly shifting populations, our impressionable young minds were assaulted by none-to-subtle propaganda.«⁷⁵⁴ Die Hefte des Helden sind gefüllt mit Slogans (»Tin Cans in the Garbage Pile...«, vgl. II 1a), und die amerikanischen GI's erhalten sie per Subskription an die Front nachgeschickt und kämpfen mit Superman im Tornister. Der Held ist Teil der moralischen Aufrüstung der Truppe, wie unter anderem der Vorbehalt der Militärgeistlichen gegenüber dem pseudoreligiösen Charakter seiner Rezeption beweist (vgl. II 1a). Er ist auch Teil der moralischen Aufrüstung der amerikanischen Nation zu Hause, die nicht zuletzt mit Supermans »gerechtem Zorn« nach Pearl Harbour und

seiner siegreichen Tätigkeit an der deutschen Front ihr Selbstbewußtsein stärkt.

Weniger augenfällig ist die Korrelation der Serieninhalte mit gesellschaftlichen Entwicklungen in den 50ern und 60ern. Daran trägt freilich auch der 1954 eingeführte Comics Code Schuld. Explizit untersagt er Kritik an »respektablen Institutionen«, gebietet, daß das Gute stets über das Böse zu triumphieren habe, fordert die Betonung des »Wertes und der Heiligkeit der Ehe« sowie allgemein die Vermittlung von »Respekt für das moralische Gesetz und für ehrenwertes Benehmen«⁷⁵⁵. Mit der Betonung von Heim und Herd (und im Gefolge dessen der traditionellen Rolle der Frau) liegt der Code gut im zeitgenössischen Trend: Sind die heimgekehrten Soldaten im Krieg zu »war heroes« hochstilisiert worden, so ist nun der »decent citizen« gefragt, der nicht Heldentaten zu vollbringen, sondern »everyday life problems« zu lösen hat; die Zeit der patriotisch-kämpferischen Begeisterung ist vorüber und Wiederaanpassung an den bürgerlichen Alltag gefordert. Das gilt auch für die Frauen, die nicht selten zu »war productive« tätigen Individuen mit neuem Selbstbewußtsein geworden sind, und sich nun auf ihre Rolle als »Familienmutter« zurückbesinnen sollen. Emanzipative Errungenschaften der 40er werden insbesondere auf der Seite der Frau zurückgenommen. Die Superman-Serie spielt ihre (erzieherische) Rolle hier gut und codegerecht mit Stories um Lois Lane und ihre Heiratsbestrebungen sowie um Supermans bürgerliche Identitätswahrung (vgl. II 2a). Auch wird der Held, wie geschildert, mit Hilfe einer Polizeivollmacht legalisiert.

Freiheitssehnsucht und antikollektivistische, zivilisationsflüchtige Strebungen bleiben jedoch erhalten und setzen sich unter der Decke des Codes in Travestien durch. Der skurrile Verbrecher inkarniert in dieser Periode, was der Held an den Toren der bürgerlichen Gesellschaft abgeben mußte. Freilich erscheint die Sehnsucht zeittypisch als drohende Anarchie, die die zivilisierte Gesellschaft in ihrem Bestand gefährdet. Trotzdem läßt die humoristisch-skurriale Zeichnung der Figur die geheime Sympathie für sein individuell-hedonistisches, sich gegen das Regelwerk des Gesetzes durchsetzendes Verhalten noch spüren. Gerade der Slapstick-Humor der Stories und der travestierende Aufgriff amerikanischer Archetypen wie des »Practical jokers« und des »Tinkerers« stützen eine solche Sympathie. Sie zeigen zudem, wie

in der Serie eine Auseinandersetzung mit der in solchen Archetypen kristallisierten Ideengeschichte Amerikas stattfindet. So ist in den 50ern der genialische einzelne, wie er im Typus des Tinkerers verkörpert ist und in historischen Gestalten wie Benjamin Franklin memoriert wird, längst auch in der realen Welt zu einer skurrilen und anachronistischen Figur geworden; an seine Stelle ist bereits im ausgehenden 19. Jahrhundert das Team getreten, die »Pionierfindung« des Bastlers ist von der »Entwicklungserfindung« (F. Dessauer) der Labors ersetzt worden⁷⁵⁶. Analoges gilt für den »Practical joker«. Beide Typen gehören einer vergangenen Epoche an und eignen sich gut dazu, an ihrem Beispiel die Auseinandersetzung um verfassungsmäßig propagierte Freiheitsrechte des Individuums und Zwänge der kollektiv verfaßten bürgerlichen Gesellschaft zu exemplifizieren.

Ohne Travestie werden dann gesellschaftliche Themen, auch tagespolitische Aktualitäten, in den 70ern in der Serie bearbeitet. Der Code und seine Anstrengungen, die Serienwelt von Elementen der widerborstigen gesellschaftlichen Wirklichkeit freizuhalten, brechen unter dem Druck der Realität zusammen. Es ist die Bürgerrechtsbewegung vor allem der 60er Jahre, die die Rassendiskriminierung ins öffentliche Bewußtsein hebt; es sind die Slum-Unruhen dieser Zeit, die die soziale Not unübersehbar werden lassen; es sind die zunehmenden Berichte über das Umsichgreifen der Drogenabhängigkeit (1967 sind ca. 60 000 Süchtige bekannt), die das Bild vom gesunden, sauberen Amerika erschüttern; es sind schließlich die Studentenunruhen, die für weitere (vor allem Wert-)Konflikte und Verunsicherungen in der amerikanischen Gesellschaft sorgen; und es ist die Watergate-Affäre, die die Verunsicherung als politische weitertreibt. Den Problemen kann nicht mehr ausgewichen werden; sie äußern sich zu deutlich auf der Straße, in den Zeitungen und in den Nachrichtensendungen. Und so geraten sie auch in die Comics, als Verunsicherung der Helden, als Zweifel an Politik und Politikern, als direkter Einbezug aktueller Themen und Ereignisse. »Remember America... It's a good country, fertile... and terribly sick! Something is wrong! Something is killing us all...! Some hideous moral cancer is rotting our very souls!«⁷⁵⁷ muß der Superheld Green Arrow in der ersten Nummer der »sozialkritischen Phase« der Green-Lantern-Serie feststellen, und er spricht aus, was nicht nur viele seiner gezeichneten Kollegen, sondern auch viele Leser und weite

Kreise der amerikanischen Bevölkerung in dieser Zeit bewegt. Explizit nehmen die Comics, auch die Superman-Serie, am sozialen Diskurs teil und werden Foren der direkten Auseinandersetzung.

Weniger deutlich wird gleichzeitig ein anderes, bis heute aktuelles Thema in der Serie bearbeitet: die Problematik der technisch orientierten Wissenschaft. Wie zu sehen war, dient hier die Figur Lex Luthor der Ventilierung der Frage nach dem Zusammenhang von Können und Dürfen, nach dem menschlichen Maß von Erkenntnis und Handeln. Hier aber wird die Verunsicherung nicht sehr weit getrieben; an die Stelle einer mit metaphysischen Anklängen versehenen Problematisierung, wie bei Mary Shelley, ist eine säkularisiert-funktionale getreten: Es geht nicht mehr um eine ethisch-ontologische Ortsbestimmung des Menschen und seiner Erkenntniskraft, sondern um die Insistenz auf Sachrationalität, d. h. eine beinahe pragmatistische Handhabung des Technik- und Wissenschaftsproblems. Hier ergreift die Serie deutlich Partei für die Grundorientierung einer auf rationaler Organisation und technischer Weltbewältigung basierenden Gesellschaftsordnung.

Sehr deutlich fällt die (politische) Stellungnahme in den 80ern aus. Die Trendkohärenz mit realen gesellschaftlichen Entwicklungen ist hoch: Wird zunächst durch das Setting der herangezogenen Geschichte (vgl. II 2d) ein Realbezug direkt nahegelegt, so bestätigen die wirklichen Ergebnisse der thematisierten Wahl, wie nahe die Geschichte am politischen Bewußtsein der amerikanischen Öffentlichkeit (zumindest, soweit diese sich in den registrierten Wählern äußerte) angesiedelt war. Gerade die von ihr favorisierte »Politik der Stärke«, die in ihrer interpretatorischen Ordnung der Welt auf Topoi des kalten Krieges zurückgreift, setzt sich mit der Administration Ronald Reagans dann durch. So äußert sich im weltpolizisthaften Auftreten des Helden wohl ein neues amerikanisches Selbstbewußtsein, das die »glücklose« Zeit der Präsidentschaft Carters und die Entspannungspolitik Kissingers endgültig der Vergangenheit angehören lassen will – oder zumindest zum Zeitpunkt des Erscheinens der Hefte angehören lassen wollte.

Wie unzweifelhaft auch die neue Superman-Serie in Korrelation zu den gesellschaftlichen Entwicklungen steht, ist schon durch den fortwährenden Einbezug aktueller Themen – Korruption, Resozialisierung, Streetgang-Problem, Tierversuchsdiskussion etc. – deutlich geworden. Das in den 70ern entstandene kritische Be-

wußtsein scheint sich hier wieder zu Wort zu melden und weist so möglicherweise auf eine Trendwende hin, die in Kohärenz zu einer Trendwende auch in der Beurteilung der Präsidentschaft Reagans und einer wertkonservativ orientierten Politik stehen könnte. Zu einem Zeitpunkt, da die Nötigung zu außenpolitischen Erfolgen angesichts nahender neuer Wahlen gar eine Einladung des »Erzfeindes« Gorbatschow zu Abrüstungsverhandlungen erfordert, sollten solche Trendwenden denn auch nicht verwundern. Der aufgewiesene wertkonservative Strang in der neuen Serie spiegelt dann nicht einmal so sehr ihre zähe Verhaftung an mittelständische Vorstellungen, sondern mehr den Stand der öffentlichen Diskussion: Dieselbe ist noch nicht zu ihrem Ende gekommen. Die Zukunft, nicht nur die der Superman-Serie, steht noch zur Debatte.

4. Vom Umgang mit Comics

Auf der Basis der Zuordnung der Superman-Serie zu den Mitteln der sozialen Kommunikation und des skizzierten inhaltlichen Nachweises ihrer Teilnahme am gesellschaftlichen Diskurs kann nun zu den beiden Vorwurfspaketen Stellung genommen werden. Das Vorwurfspaket der 50er kann man dabei weitgehend unberücksichtigt lassen; es hat sich in den letzten 30 Jahren einfach erledigt. So haben inzwischen etwa Untersuchungen bewiesen, daß der Wortschatz der Comics mit dem eines »guten Jugendbuches« keinen Vergleich zu scheuen braucht⁷⁵⁸; auch hat der befürchtete Sprachverfall in der fast hundertjährigen Geschichte der Comics noch immer nicht eingesetzt. Unbestritten bleibt freilich, daß jede Nutzung eines Mediums einseitig bleibt, wenn das genutzte das einzige ist. Der Kriminalisierungsvorwurf, der schon 1958 von Marie-Therese Doetsch angegriffen wurde⁷⁵⁹, kann zusammen mit dem Stimulus-response-Konzept in der Wirkungsforschung, das inzwischen durch das Uses-and-gratifications-Konzept abgelöst worden ist, als zu simpel und nicht realitätsgerecht zu den Akten gelegt werden. Wertham und seiner Schule können Inkonsistenzen und Engführungen bei ihren Untersuchungen auf breitester Basis nachgewiesen werden.

Mit einer gewissen Zähigkeit aber sind Ingredienzien der Vorwürfe der 50er in den 70ern lebendig geblieben. Der Vorwurf der

»Weltverfälschung« durch die Inhalte der Comics lebt weiter im Verdoppelungs- bzw. Verschleierungsvorwurf; das Stimulus-response-Konzept scheint mir noch immer der Perhorreszierung einer ungeahnten, manipulativen Wirkung zu inhärieren, gegen welche anscheinend kaum Gegenwehr möglich ist.

Der Vorwurf der Verschleierung durch Darbietung einer von Realität gereinigten Scheinwelt konstituiert sich häufig auf der Basis der Analyse von Comics, die unter dem Code entstanden sind. Wurde in den 50ern den Comics vor dem Code Verfälschung der Welt angelastet, so wäre dies eigentlich gerade den Comics nach dem Code zuzuschreiben. Ich habe gezeigt, daß und welche Säuberungsbestrebungen dem Code eigen sind. Der Vorwurf der 70er scheint also zu greifen. Allerdings fallen diverse Kurzsichtigkeiten auf: Einige deutsche Autoren analysieren in den 70ern Geschichten, die noch deutlich vom Code geprägt sind⁷⁶⁰ (und oft entweder gerade den Ausläufer der Code-Phase bilden oder aber den 50er/60er Jahren entstammen und als Füllmaterial mit Verspätung nach Deutschland gelangen); andere schließen aus der Analyse eines »Wochensamples«, d. h. der Comics, die in einer Woche auf dem Markt erscheinen, auf »die« Welt der Comics und konstruieren das Bild einer unveränderlichen Ontologie dieser Welt⁷⁶¹. Beide Vorgehensweisen sind methodisch problematisch. Ein Wochensample hat in den 70ern schon Analyseschwierigkeiten mit sich gebracht, die nur durch grobrasterige Nivellierung zu umgehen waren: Zu verschieden waren die Genres, zu differenziert bereits die Niveaus des Angebots. Hätte man jemanden damit beauftragt, ein Wochensample von Zeitschriften oder Taschenbüchern inhaltlich zu analysieren, so wären diese Schwierigkeiten schnell vor Augen gestanden; bei Comics aber behinderte das Ideologem von ihrer Trivialität die Wahrnehmung. – Die Analyse von Code-Comics ohne Berücksichtigung desselben und seiner Entstehungsbedingungen bleibt ebenso unvollständig wie der Verzicht auf eine Reflexion der geschichtlichen Phasen innerhalb einer so alten Serie wie Superman. Stories aus den 50ern beispielsweise sind eben Stories aus den 50ern und müssen in ihrem Zeithorizont verstanden werden; wo erkennbar wird, daß sie eine neue Phase (hier: gegenüber den 40ern) darstellen, muß das mitreflektiert werden. (Dasselbe muß geschehen, wenn Stories mit zeitlicher Versetzung als Füllmaterial nach Deutschland gelangen. Denkbar ist in solch einem Fall beispielsweise, daß diese Geschich-

ten anders rezipiert werden; schon vom Dekor her, das dann immerhin zehn bis 15 Jahre alt ist, wirken sie nicht mehr aktuell. Die zeitliche Versetzung kann für ein 70er-Jahre-Publikum – nicht nur für den analysierenden Wissenschaftler – gerade den distanz-schaffenden Sprung bedeuten, der die Konservativität der Inhalte bewußt macht oder sehr jungen Rezipienten wenigstens als langweilig gelten läßt und damit entschärft.) Der Code selbst war keineswegs das Ergebnis der unentrinnbar »positiven« Struktur einer Kulturindustrie, die alle gesellschaftlichen Widersprüche an sich zieht, um sie dem Publikum in amüsante, tranquilierende Ware verwandelt zurückzugeben, sondern die konsequente Folge der ersten Welle der Anti-Comics-Bewegung. Er war somit gerade nicht die Frucht einer herrschaftskonservativen Verschwörung der Produzenten⁷⁶², sondern des Engagements der »Basis«: nämlich der Kampagnen der Parents-Teachers-Associations. Der Code entstand im Rahmen einer öffentlichen Auseinandersetzung, und es war die aktiv gewordene Öffentlichkeit selbst, die den Wunsch nach Zensur äußerte. Dieses Bedürfnis zielt auf Verdrängung und ist zweifelsohne nicht begrüßenswert. Wie es jedoch die historische Realität verfehlt, die Existenz des Codes auf eine herrschaftsverschleiende Absicht der Produzenten zurückzuführen, so würde es auch zu weit führen, darin das notwendige Ergebnis einer unrettbar affirmativen, kritikimmunen Gesellschaftsstruktur sehen zu wollen. Ein solches Postulat aufzustellen, hieße, jede Möglichkeit diskursiver Veränderung und des Entstehens kritischen Bewußtseins zu negieren. Schon die Aufsprengung des Codes in den 70ern steht einer solchen Annahme entgegen; der Code selbst ist historisch einerseits als Erscheinung einer gesellschaftlichen Phase bürgerlicher Ruhe nach Depression und Krieg, andererseits als Reaktion auf die Horrorcomics-Welle der späten 40er ausreichend erklärbar.

Mit Blick auf die »soziale Kehre« halte ich es für notwendig, den Verschleierungsvorwurf zu korrigieren. Die Geschichten dieser Zeit können wohl kaum mehr als Unterfangen der Maskierung gesellschaftlicher Verhältnisse und sozialer und politischer Mißstände interpretiert werden. Es ist wahrscheinlicher, daß sie die Wahrnehmung des Rezipienten für Fragen und Probleme der Zeit sensibilisiert, als daß sie diese behindert haben. Wenn sie auch nur in wenigen Fällen zu Vertretern eines gesellschaftsverändernd-emanzipativen Engagements wurden, wie etwa die Green-Lan-

tern-Serie, so hat doch die »soziale Kehre« dem Rezipienten eher die Möglichkeit geboten, seine Kritikfähigkeit und Kritikbereitschaft zu schulen als dieselbe abzubauen. Die vorwiegend jugendliche Rezipientenschaft wurde darüber hinaus durch die Comics in den gesellschaftlichen Diskurs hereingeholt. Analog verhält es sich mit der »neuen« Superman-Serie, obgleich auch wertkonservative Züge festzustellen waren. An ihrem Beispiel läßt sich ablesen, daß hier ein »Diskurs« vorliegt, d. h. keine einlinige Wirkungsabsicht, sondern eine noch offene Auseinandersetzung.

In bezug auf vorausgesetzte Wirkungen ist ohnehin Vorsicht angebracht. Das gilt auch für die normative Forderung »positiver«, d. h. emanzipativer Wirkungen: Inwieweit die Rezipientenschaft von dem Angebot zur Entwicklung kritischen Bewußtseins Gebrauch macht, hängt nicht nur von den Inhalten der Comics ab. Es erfordert eine entsprechende Rezeptionsbereitschaft und einen entsprechenden Rezeptionskontext. In diesem Zusammenhang ist auch der Vorwurf der affirmativen Verdoppelung zu sehen. Ob eine Darstellung den Charakter einer Verdoppelung der Wirklichkeit, etwa im Sinne einer quietistisch wirkenden Konstatierung der »Schlechtigkeit der Welt« (zu der beispielsweise die pessimistische Darstellung der politischen Sphäre in den 70ern Anlaß geben könnte), besitzt, hat nicht zuletzt damit zu tun, wie der Rezipient diese Wirklichkeit selbst beurteilt bzw. zu welcher gesellschaftlichen Meinungsklientel er sich rechnet. Die »Affirmation«, wie sie im wirkungsbezogenen Argument eingesetzt wird, hat nämlich interaktive Qualität. So könnte die erwähnte Superboy-Geschichte für einen regierungstreuen Gegner der Gefängnisreform durchaus keine quietisierende, affirmative Bedeutung gewonnen haben, sondern könnte eher Anstoß zum Ärgernis gewesen sein (und war vielleicht sogar ein Grund, die Subskription zu kündigen), während ein Befürworter der Reform gerade die »mangelnde Durchführung« des Themas gerügt haben mag. Bei der Betrachtung der »Verdoppelung« ist so immer zu fragen: »... welcher der gesellschaftlichen Strömungen?« Und in der Konstatierung einer affirmativen Wirkung ist jeweils zu berücksichtigen, auf welchen Rezipientenkreis eine Aussage trifft. Anders gewendet meint dies: Wenngleich Comics zu einem Großteil mehr als Trend-tie-inners denn als Trendsetters zu betrachten sind, so bedeutet dies nicht sofort eine affirmative Wirkung. Darüber hinaus dürfte deutlich geworden sein, daß sich auch eine kommerzielle Serie wie Super-

man nicht notwendig immer in den *Mainstream* der Trends einklinkt. Sie kann so – bei entsprechender Mitarbeit des Rezipienten – durchaus bewußtseinsschaffend, nicht einzig nur bewußtseinsbestätigend, wirksam werden.

Ob dies nun zu einer größeren Mündigkeit des Publikums führt, hängt ebenfalls nicht nur von der Serie selbst ab. Wo sie in ihren Gehalten Reflexion befördert und emanzipative Anstöße gibt, schafft sie zweifelsohne gute Voraussetzungen für die Bildung eines mündigen Publikums. Es bleibt jedoch auch eine Frage an dieses Publikum selbst, inwieweit es sich mündig erklärt und entsprechenden Einfluß auf »seine« Serie zu gewinnen trachtet. Antidemokratische und faschistoide Tendenzen etwa, wie sie unter II 2d konstatiert wurden, bedürfen nicht unbedingt eines Comics Codes, um korrigiert zu werden – der demokratische Prozeß einer sich interaktiv, d. h. im Austausch von Produzenten und Rezipienten konstituierenden Serie vermag selbst solche Entgleisungen zu revidieren. Die genannten Tendenzen bedeuten daher nicht nur eine ernste Anfrage an die Serie, sondern auch an ihre Rezipientenschaft. Sie sind eine Anfrage an die Demokratiefähigkeit beider schlechthin.

Was zu den emanzipativen oder affirmativen Wirkungen gesagt worden ist, gilt ebenso für die Konstatierung kompensatorischer Funktionen der Gewaltdarstellung und der »repressiven Entsublimierung« in diesem Bereich. Für die Wirkungsforschung ist längst deutlich geworden, daß die Frage nach dem Effekt der Rezeption aggressiver, gewalttätiger oder grausamer Szenen weder eindeutig im Sinne der Katharsishypothese noch im Sinne der Verstärkungstheorie beantwortbar ist. Wie sich solche Szenen in Film, Comics und Literatur auswirken, bleibt multifaktoriell bestimmt; die Disposition des Rezipienten, die zu verschiedenen Zeiten, da selbst kontextabhängig, verschieden sein kann, spielt hier eine ungleich größere Rolle, als die Kommunikationsforschung unter dem Paradigma des Stimulus-response-Konzeptes einst angenommen hat. Daraus folgt denn auch, daß die Frage nach der Nutzung von Gewaltszenen nicht ohne weiteres mit dem Verweis auf Kompensation gesellschaftlich entstandener Frustration zu klären ist.

Dem kunsttheoretischen Vorwurf schließlich ist entgegenzuhalten, daß der Hinweis auf arbeitsteilige Produktion und technische Reproduzierbarkeit noch kein Argument für einen Mangel an Qualität darstellt. Comics befinden sich kunsttheoretisch in einer

ähnlichen Situation wie ein großer Teil des amerikanischen Films: Beide haben neben Produkten, die noch in der Nähe der Autorenkunst stehen, eine Vielzahl von Kreationen aufzuweisen, deren kollektivierte und serialisierte Entstehungsweise einen Autor nicht mehr identifizierbar sein läßt und die folglich nicht mehr im Sinne einer Autorenkunst reflektiert und verstanden werden können. Angemessener ist es, sie als ästhetische Massenkommunikation, also in ihrer Rolle im gesellschaftlichen Diskurs, zu bedenken. Die Frage, inwieweit und in welcher Weise sie die Ästhetik des Alltags beeinflussen, scheint mir wichtiger als ihre Einordnung in den (oder Ausgliederung aus dem) Kanon der Kunst(-geschichte). – Die Teamproduktion, die die »Handschrift« eines Autors verwischt, bringt im übrigen auch den Vorteil einer hohen Perfektionierung der Darstellungstechniken und der wechselseitigen Bereicherung mit sich, hat also die Chance einer Potenzierung der ästhetischen Vielgestaltigkeit. Kreativität muß durch quasi-industrielle Produktionsweise nicht notwendig gehemmt, die Alltagsästhetik nicht notwendig korrumpiert werden. Ein genauer Blick auf die Superman-Serie zeigt in der Tat, daß sie eine hohe Perfektionierung der Darstellungstechniken und eine eigene Ästhetik aufzuweisen hat. Im übrigen möchte ich bezweifeln, ob es nötig und sinnvoll ist, für kommerzielle Comics wie Superman die Standards einer Autorenkunst zu fordern, um der Serie eine qualitative Legitimität zusprechen zu können. Es gibt zweifelsohne Comics von künstlerischem Rang – wenngleich im Unterschied zum Stand der ästhetischen Diskussion über Film diese Tatsache noch nicht breitenwirksam zu Bewußtsein gelangt ist –, und ebenso zweifellos gehört Superman nicht dazu. Doch nicht anders als die Filmindustrie in Hollywood hat er seine eigene ästhetische Tradition und Reflexion entwickelt, die dem Niveau der Filme von Spielberg, Lucas oder Carpenter nicht nachstehen.

Wichtiger als die kunsttheoretische Debatte aber ist die Erkenntnis, daß wir es bei der Superman-Serie mit einem Phänomen sozialer Kommunikation im Feld des Unterhaltungsbetriebes zu tun haben, daß also auch hier gesellschaftlicher Diskurs stattfindet – und daß er *Diskurs* ist, nicht aber quasi-totalitäre Gleichschaltung und Manipulation durch die Produzenten. Vor Euphorie sei natürlich gewarnt: Auch die hohe, diskursive Verklammerung von Produzenten- und Rezipientenschaft vermag die Idealsituation des »Round-table-talks« und der ausgewogenen Teilnahme aller

Standpunkte und Meinungen nicht zu garantieren. Von einer vollständigen Verwirklichung einer medialen Demokratie (im Sinne einer Basisdemokratie) kann nicht die Rede sein. Wohl aber kann angemerkt werden, daß mit der Situation der Serienproduktion, wie sie in den USA besteht, zumindest die *Chance* einer solchen Demokratisierung medialer Prozesse in den Blick tritt. Gestützt wird diese Chance dort noch durch die Etablierung zahlreicher Fan- und Fachpublikationen (deren letztere durchaus nicht immer auf der naiven Stufe des Fantums verbleiben) sowie durch Club-meetings mit Autoren und Zeichnern. Die Konstitution der Superman-Serie hat Öffentlichkeitscharakter.

Für eine sozialetische Reflexion des Mediums Comic am Beispiel der Superman-Serie, d. h. für eine *medienethische* Reflexion, bedeutet das, von kurzsichtigen Normierungsversuchen Abstand zu nehmen. Das Medium Comic und sein gesellschaftlicher Stellenwert bedürfen eines neuen, aufgeschlosseneren Bedenkens, das an die Stelle der Entlarvungspädagogik der 70er, erst recht aber an die legalistischer Lösungsversuche der 50er, die vorurteilsfreie Beschäftigung mit der Sache selbst setzt. Zu fragen ist nicht, wie Comics zu bekämpfen, auch nicht, wie sie pädagogisch zu nutzen seien. Zu fragen ist zunächst, was Comics schon tun. Wenn sich dann, wie bei der Superman-Serie, zeigt, daß sie Teil des gesellschaftlichen Diskurses sind, so wird eine Medienethik darauf insistieren, daß der Diskurs offengehalten wird. Sie wird eine potentielle Teilnahme aller Mitglieder der Diskursgemeinschaft daran fordern und weniger Kasuistik betreiben denn eine Beförderung demokratischer Kompetenz anstreben.

Anmerkungen

- 1 Vgl. Comic strips im Überblick, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), Vom Geist der Superhelden. Comic strips, München 1973, 13–29, 13 (künftig zitiert als: Autor, Aufsatztitel, in: Zimmermann, Geist, Seitenangabe).
- 2 Steranko, J., The Steranko History of Comics I, Reading, Pennsylvania 1970, 5 (künftig zit. als: Steranko, Seitenangabe).
- 3 Ebd.
- 4 Ebd.
- 5 Ebd.
- 6 Ebd.
- 7 Ebd.
- 8 Ebd.
- 9 Metken, G., Comics, Frankfurt/Main–Hamburg 1970, 7–9 (künft. zit. als: Metken, Seitenangabe).
- 10 Vgl. etwa: Marny, J., Le Monde Etonnant des Bandes Dessinées, Paris 1968, 34.
- 11 Metken, 7.
- 12 Ebd.
- 13 Ebd. 8.
- 14 Fuchs, E., Die Karikatur der europäischen Völker I–II, München I 1921, II 1921 (künft. zit. als: Fuchs, Bandzahl, Seitenangabe).
- 15 Fuchs I, 25–26.
- 16 Zit. nach: Fuchs I, 71.
- 17 Vgl. etwa: »Die sieben Köpfe des Martini Luthers«, in: Fuchs I, 69.
- 18 Zur Personalkarikatur vgl. etwa: »Der Bapstesel zu Rom«, in: Fuchs I, 65. Als Sammlung erster Porträtkarikaturen darf nach Fuchs der Zyklus von Cornelius Dusart »Die Helden der Liga« von 1691 gelten. Vgl. Fuchs I, 82–83.
- 19 Vgl. hierzu: Busch, W., Die englische Karikatur in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts, in: Zeitschrift für Kunstgeschichte 40, 1977 (München – Berlin), 227–244.
- 20 Fuchs I, 21.
- 21 Ebd. 326, 334.
- 22 Ebd. 336.
- 23 Vgl. Sailer, A., Die Karikatur, München 1969, 12–17.
- 24 Vgl. Hofmann, W., Zu kunsthistorischen Problemen der Comic strips, in: Zimmermann, Geist, 64–81.
- 25 Ebd. 75.
- 26 Ebd.
- 27 Ebd.
- 28 Vgl. Busch, W., Säkularisation als formbildende Kraft, in: Wermke, J.

- (Hrsg.), Kerygma in Comic-Form, München 1979, 123–150, 132 (künft. zit. als: Autor, Titel, in: Wermke, Kerygma, Seitenangabe).
- 29 Fuchs I, 49.
- 30 Hofmann, W., Zu kunsthistorischen Problemen der Comic strips, in: Zimmermann, Geist, 78.
- 31 Fuchs II, 338–339.
- 32 Sein Strip hieß: »The Kin-der Kids« und wird noch heute immer wieder aufgelegt.
- 33 Vgl. Fuchs, W., Reitberger, R., Comics-Handbuch, Reinbek bei Hamburg 1978, 22 (künft. zit. als: Fuchs/Reitb., C-Hdb., Seitenangabe).
- 34 Vgl. hierzu: Waugh, C., The Comics, New York 1947, 1–2.
- 35 Reitberger, R., Fuchs, W., Comics. Anatomie eines Massenmediums, München 1971, 30 (künft. zit. als: Reitb./Fuchs, Seitenangabe).
- 36 Ebd. 11.
- 37 Vgl. Bildbeispiel zu diesem Übergang in: Fuchs/Reitb., C-Hdb., 21.
- 38 Vgl. Carpenter, K., Vom Penny Dreadful zum Comic, Oldenburg 1981, 61–62 (künft. zit. als: Carpenter, Seitenangabe).
- 39 Mehr noch als die amerikanischen Comic strips aber sind es die deutschen Bildergeschichten, die diese Entwicklung beeinflussen.
- 40 Vgl. Becker, H., Schnurrer, A., Zur Archäologie der deutschen Bildergeschichtentradition, in: dies. (Hrsg.), Die Kinder des Fliegenden Robert, Hannover 1979 (= Comixene Materialien 2), 8–56, 9 (künft. zit. als: Autor, Titel, in: Becker/Schnurrer, Seitenangabe).
- 41 Ebd. 10.
- 42 Vgl. Busch, W., Säkularisation als formbildende Kraft, in: Wermke, Kerygma, 126.
- 43 Becker, H., Schnurrer, A., Zur Archäologie der deutschen Bildergeschichtentradition, in: Becker/Schnurrer, 10.
- 44 Ebd.
- 45 Ebd.
- 46 Ebd. 9.
- 47 Metken, 10.
- 48 Ebd.
- 49 Becker, H., Schnurrer, A., Zur Archäologie der deutschen Bildergeschichtentradition, in: Becker/Schnurrer, 10.
- 50 Metken, 19.
- 51 Vgl. etwa: Becker, H., Schnurrer, A., Zur Archäologie der deutschen Bildergeschichtentradition, in: Becker/Schnurrer, 15.
- 52 Ebd.
- 53 Ebd. 13–14.
- 54 Fuchs/Reitb., C.-Hdb., 16.
- 55 Ebd.
- 56 Ebd.

- 57 Reitb./Fuchs, 12.
- 58 Ebd.
- 59 Vgl. Lettkemann, G., Die Bildergeschichten der humoristisch-satirischen Presse, in: Becker/Schnurrer, 57.
- 60 Vgl. hierzu: Carpenter, 58–59.
- 61 Ebd. 58.
- 62 Waterman, M., Cartoons and Comics. Magisterarbeit. Columbia University New York, 18. Mai 1927 (unveröff.), zit. nach: Fuchs/Reitb., C-Hdb., 18.
- 63 Ebd. 19–22, zit. nach: Fuchs/Reitb., C-Hdb., 18.
- 64 Lettkemann, G., Die Bildergeschichten der humoristisch-satirischen Presse, in: Becker/Schnurrer, 57–59.
- 65 Ebd. 59.
- 66 Brockhaus Enzyklopädie in 20 Bänden, Bd. 4, Wiesbaden 1968, 125.
- 67 Ebd.
- 68 Ebd.
- 69 Ebd.
- 70 Ebd.
- 71 Ebd.
- 72 Ebd.
- 73 Ebd.
- 74 Ebd.
- 75 Torres, D., Opium, Köln 1983.
- 76 Vgl. z. B.: Newgarden, M., Pud + Spud, in: Raw 6, 1984 (New York), 62–63. – Newgarden bietet in gleichgroßen Kästchen auf einer Doppelseite einen Dialog, benutzt jedoch Sprechblasen und schwarze Flächen zur Verwandlung und inneren Aufspaltung der dialogischen Narrativität in eine gesamtbildhafte Folie.
- 77 Vgl. Crumb, R., Bo Bo Bolinski, in: UNEEDA COMIX, New York 1970 (ohne Seitenangabe).
- 78 Der große Duden, Bd. 5: Fremdwörterbuch, Mannheim 1966.
- 79 Ebd.
- 80 Comic strips im Überblick, in: Zimmermann, Geist, 13.
- 81 Vgl. Praesent, A. (Hrsg.), Aus der Traumküche des Winsor McCay, Frankfurt/Main 1976.
- 82 Vorformen finden sich auch in europäischen Kinderzeitschriften. Für die Entwicklung der Comics ist jedoch die Entwicklung in den USA von herausragender Bedeutung; sie liegt auch historisch voraus: In den europäischen Kinderzeitschriften entstehen zunächst Bildergeschichten und bildergeschichtenähnliche Formationen, während die USA bereits genuine Comics besitzen. Europäische Entwicklungen stehen dann später häufig unter dem Einfluß amerikanischer Importe; vgl. hierzu: Holtz, C., Comics – ihre Entwicklung und Bedeutung,

- München – New York – London – Paris 1980, 32, 86–91, 121–126 (künft. zit. als: Holtz, Seitenangabe).
- 83 Kagelmann, H. J., Comics. Aspekte zu Inhalt und Wirkung, Bad Heilbronn 1976, 9.
- 84 »Panel« ist die herkömmliche Bezeichnung für ein Einzelbild. Sie soll im folgenden, da internationale Fachbezeichnung, verwendet werden, wenn von einem einzelnen Comic-Bild die Rede ist.
- 85 Reitb./Fuchs, 24.
- 86 Vgl. Fuchs, W., Hechte im Karpfenteich, in: Splitter 1984/3, 40–44, 58–60.
- 87 Reitb./Fuchs, 53.
- 88 Vgl. Evanier, M., The Source, in: New Gods 1984/1 (ohne Paginierung).
- 89 Holtz, 41–42.
- 90 Vgl. dazu das Interview mit Gillain, Zeichner bekannter und klassisch gewordener französisch-belgischer Adventure-Comics, in: Drechsel, W., Funhoff, J., Hoffmann, M., Massenzeichenware, Frankfurt/Main 1975, 235 (künft. zit. als: Drechsel/Funhoff/Hoffmann, Seitenangabe).
- 91 So etwa geschehen in der Spirou-Geschichte: »Der Käfig«, wo Will die Hintergründe für Franquins Geschichte zeichnete. Vgl. Spirou 3, Reinbek bei Hamburg 1984, 43–48.
- 92 Vgl. Reitb./Fuchs, 22.
- 93 Ebd.
- 94 Vgl. Baumgärtner, A., Die Welt der Comics, Bochum 1965, 15–16.
- 95 Vgl. Robinson, J., The Comics, New York 1974, 26, 32.
- 96 Vgl. Tendenzen 53/68, Männer, Mächte, Monopole. Der Apparat der Comics, in: Hoffmann, D., Rauch, S. (Hrsg.), Comics. Materialien zur Analyse eines Massenmediums, Frankfurt/Main – Berlin – München 1975, 31–35, 31–32.
- 97 Reitb./Fuchs, 34.
- 98 Ebd. Anmerkung 2.
- 99 Ebd.
- 100 Ebd. 30.
- 101 Ebd.
- 102 Couperie, P., Horn, M., Destefanis, P., Francois, E., Moliterni, C., Gassiot-Talabot, G., A History of the Comic Strip, New York 1968, 45 (künft. zit. als: Couperie/Horn, Seitenangabe).
- 103 Ebd.
- 104 Ebd.
- 105 Reitb./Fuchs, 38.
- 106 Couperie/Horn, 49.
- 107 Vgl. Bildzitat in: Reitb./Fuchs, 83.
- 108 Ebd. 61.
- 109 Die Jahreszahlen sind im folgenden entnommen aus der Tabelle in Reitb./Fuchs, 253–258.

- 110 Goulart, R., *The Adventurous Decade*, New Rochelle NY 1975.
- 111 Reitb./Fuchs, 61.
- 112 Couperie/Horn, 57.
- 113 Reitb./Fuchs, 84.
- 114 Ebd.
- 115 Ebd.
- 116 Vgl. Steranko, 14–33.
- 117 Vgl. Text des Rundfunkvorspanns auf der beiliegenden Schallfolie in Reitb./Fuchs.
- 118 Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, 75–78.
- 119 Vgl. ebd. 60–65.
- 120 Reitb./Fuchs, 78.
- 121 Ebd.
- 122 Goulart, R., *The Assault on Childhood*, London 1970, 180 (künft. zit. als: Goulart, *Assault*, Seitenangabe).
- 123 Reitb./Fuchs, 17–18.
- 124 Goulart, *Assault*, 180.
- 125 Ebd. 181.
- 126 Ebd.
- 127 Ebd.
- 128 Vgl. hierzu: ebd., auch: Reitb./Fuchs, 18.
- 129 Goulart, *Assault*, 178.
- 130 Ebd. 184.
- 131 Ebd. 184–185.
- 132 Vgl. Reitb./Fuchs, 159–163, Steranko, 33.
- 133 Reitb./Fuchs, 159.
- 134 Goulart, *Assault*, 187.
- 135 Ebd. 193.
- 136 Ebd.
- 137 Reitb./Fuchs, 134.
- 138 Als eines der am häufigsten zitierten Beispiele für das Colorit der in Frage stehenden Geschichten sei auch hier jenes makabre Baseball-Spiel von Jack Davis aufgeführt, in welchem mit den Teilen eines zerstückelten menschlichen Körpers gespielt wird: Der Kopf dient als Ball, der Torso als Fängerschutz, die Eingeweide als Base-Markierungen etc. (vgl. Goulart, *Assault*, 200). Auch wenn Reitb./Fuchs die Qualität der EC-Comics relativ hoch veranschlagen (nicht zuletzt aufgrund ihrer literarischen Adaptionen von Poe, Bradbury u. a.), nimmt es dennoch nicht wunder, daß ob solcher Monstrositäten wie der oben zitierten Geschichte auch die EC-Reihen dem Verdikt gegen den Horror verfielen. Vgl. Reitb./Fuchs, 137.
- 139 EC steht für *Entertaining Comics*.
- 140 Reitb./Fuchs, 134.
- 141 Ebd. 136.

- 142 Ebd. 136–137.
- 143 Legman, G., *Love and Death – A Study in Censorship*, New York 1949.
- 144 Vgl. zu Legman auch: Reitb./Fuchs, 132–133; Goulart, *Assault*, 195–196.
- 145 Vgl. Mosse, H., *Die Bedeutung der Massenmedia für die Entstehung kindlicher Neurosen*, Köln-Klettenberg 1954, 14.
- 146 Wobei hier noch zu prüfen wäre, ob tatsächlich eine Störung des Jungen, etwa in Form einer Verwirrung des Realitätssinns, vorliegt. Dem Bericht Hilde Mosses zufolge kann es sich auch um eine einfache Nachahmungstat handeln, deren Gefährlichkeit nicht geringer und nicht höher einzuschätzen wäre wie die der spielerisch-mimetischen Identifikation mit einer Märchenfigur oder einem Spielkameraden (auch diese kann ja zu Fehlverhalten und Unfällen führen). Die Hochstilisierung des Falles zum Erweis der Gefährlichkeit der Comic books erscheint zumindest aus den von Mosse berichteten Sachverhalten heraus nicht zwingend und überzeugend.
- 147 Reitb./Fuchs, 133.
- 148 Wertham, F., *Seduction of the Innocent*, New York 1954.
- 149 Ders., *A Sign for Cain*, New York 1966.
- 150 Ders., *The World of Fanzines*, London – Amsterdam 1973.
- 151 Vgl. Goulart, *Assault*, insbesondere 4–6.
- 152 Ebd. 4–6.
- 153 Vgl. Reitb./Fuchs, 134.
- 154 Ebd.
- 155 Goulart, *Assault*, 198.
- 156 Reitb./Fuchs, 137.
- 157 Vgl. Goulart, *Assault*, 196.
- 158 Vgl. ebd. 199.
- 159 Reitb./Fuchs, 137.
- 160 Ebd. 138.
- 161 Für Wertham stellte jedes Comic book, das einen Gewaltakt enthielt, ein Crime Comic dar – auch wenn es sich um Donald Duck handelte. Vgl. dazu: Reitb./Fuchs, 134.
- 162 Reitb./Fuchs, 138.
- 163 Reitb./Fuchs, 138.
- 164 Ebd.
- 165 Vgl. hierzu: Coulson, J., *Of (Super-)Human Bondage*, in: Thompson, D., Lupoff, D. (Hrsg.), *The Comic-Book Book*, New Rochelle N.Y. 1973, 226–255, 250 (künft. zit. als: Autor, Titel, in: Thompson/Lupoff, Seitenangabe).
- 166 Vgl. Richtlinien des Comics Codes, abgedruckt in: Reitb./Fuchs, 258.
- 167 Vgl. ebd.
- 168 Vgl. ebd.

- 169 Vgl. ebd.
- 170 Vgl. ebd.
- 171 Vgl. Reitb./Fuchs, 139, 243.
- 172 Vgl. Statement des Code Administrators in: Reitb./Fuchs, 243.
- 173 Vgl. Richtlinien des Comics Codes, abgedruckt in: Reitb./Fuchs, 258.
- 174 Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, 90.
- 175 Vgl. Lee, S., Origins of Marvel Comics, New York 1974, 16 (künft. zit. als: Lee, Seitenangabe).
- 176 Ebd.
- 177 Drechsel/Funhoff/Hoffmann, 128.
- 178 Eine Origin story ist jene mythische Geburtsgeschichte, in welcher der Ursprung, die Initiation des Helden, berichtet wird. Vgl. dazu: II 1a.
- 179 Vgl. Fantastic Four 1, Reprint in: Lee, 19–44.
- 180 Vgl. Lee, 75.
- 181 Vgl. The Incredible Hulk 1, Reprint in: Lee, 79–103.
- 182 Vgl. Amazing Fantasy 15, Reprint in: Lee, 139–150.
- 183 Vgl. Evanier, M., The Source, in: New Gods 1984/1 (ohne Paginierung).
- 184 Vgl. ebd.
- 185 Reitb./Fuchs, 218.
- 186 Ebd.
- 187 Schomaekers, G., Daten zur Geschichte der USA, München 1983, 197 (künft. zit. als: Schomaekers, Seitenangabe).
- 188 Steranko, 35.
- 189 Siegel, zit. nach Steranko, 35.
- 190 Vgl. Goulart, Assault, 179.
- 191 Vgl. Reitb./Fuchs, 104.
- 192 Steranko, 39.
- 193 Vgl. hierzu: Goulart, Assault, 184–185.
- 194 Steranko, 39.
- 195 Zit. nach Goulart, Assault, 184–185.
- 196 Steranko, 39.
- 197 Goulart, Assault, 184–185.
- 198 Bridwell, N., Introduction, in: Superman from the Thirties to the Seventies, New York 1971, 7–15, 8 (künft. zit. als: Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, Seitenangabe).
- 199 Vgl. Goulart, Assault, 179.
- 200 Vgl. hierzu: Drechsel/Funhoff/Hoffmann, 87–89.
- 201 Goulart, Assault, 185.
- 202 Ebd.
- 203 Steranko, 39.
- 204 Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, 8–9; Steranko, 40.
- 205 Steranko, 40.
- 206 Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, 11.

- 207 Ebd. 12.
- 208 Steranko, 45.
- 209 Ebd. 43.
- 210 Ebd. 44.
- 211 Ebd.
- 212 Ebd.
- 213 Vgl. Batmans Origin story in: Batman 1, Reprint in: Batman from the 30's to the 70's, New York 1971, 26–27 (künft. zit. als: Batman 30's/70's, Seitenangabe).
- 214 Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, 90.
- 215 Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, 13.
- 216 Steranko, 41.
- 217 Ebd.
- 218 Ebd. 47.
- 219 Bill Finger, zit. nach Steranko, 47.
- 220 Vgl. Abb. in: Steranko, 39.
- 221 Vgl. Abb. in: Superman Thirties/Seventies, 18–19.
- 222 Ebd.
- 223 Steranko, 41.
- 224 Vgl. Coulson, J., Of (Super)Human Bondage, in: Thompson/Lupoff, 228.
- 225 Ebd.
- 226 Reitb./Fuchs, 104.
- 227 Ebd.
- 228 Vgl. Rundfunkvorspann auf Schallfolie in: Reitb./Fuchs.
- 229 Siegel, zit. nach Steranko, 37–39.
- 230 Steranko, 37.
- 231 Ebd.
- 232 Ebd.
- 233 Wylie, zit. nach Steranko, 37.
- 234 Vgl. zu Wylie: Steranko, 37; zu Superman: Superman Thirties/Seventies, 20.
- 235 Vgl. Abdruck dieser Anzeige in: Steranko, 19.
- 236 Steranko, 37.
- 237 Trabant, J., Superman – Das Image eines Comic-Helden, in: Ehmer, H. (Hrsg.), Visuelle Kommunikation, Köln 1971, 251–276, 256.
- 238 Vgl. Batman Superband 1, Stuttgart 1974, 8.
- 239 Batman 30's/70's, 27.
- 240 Ebd.
- 241 Superman Thirties/Seventies, 20.
- 242 Superman Thirties/Seventies, 20.
- 243 Ebd.
- 244 Ebd. 21.
- 245 Ebd.

- 246 Ebd.
- 247 Vgl. Abdruck in: Steranko, 36.
- 248 Ebd.
- 249 Superman Thirties/Seventies, 20.
- 250 Vgl. ebd. 198–207, 201.
- 251 Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, 11.
- 252 Superman Thirties/Seventies, 207.
- 253 Ebd.
- 254 Ebd.
- 255 Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, 12.
- 256 Vgl. Superman Superband 1, Stuttgart 1973, 3–15.
- 257 Ebd. 5.
- 258 Ebd.
- 259 Ebd. 6.
- 260 Ebd.
- 261 Ebd. 7–14.
- 262 Ebd. 10.
- 263 Ebd. 10–11.
- 264 Ebd. 15.
- 265 Steranko, 36.
- 266 Superman Thirties/Seventies, 200.
- 267 Ebd. 21.
- 268 Ebd.
- 269 Ebd.
- 270 Vorspann der Rundfunkserie, vgl. Schallfolie in: Reitb./Fuchs.
- 271 Steranko, 40–41.
- 272 Vgl. ebd. 41.
- 273 Siegel, zit. nach: Wiener, O., der geist der superhelden, in: Zimmermann, Geist, 126–141, 137.
- 274 Steranko, 36.
- 275 Ebd.
- 276 Steranko, 36.
- 277 Superman Thirties/Seventies, 200.
- 278 Vgl. zum Folgenden: Superman Superband 1, Stuttgart 1973, 13.
- 279 Superman Thirties/Seventies, 20.
- 280 Ebd.
- 281 Vgl. Steranko, 36.
- 282 Superman Thirties/Seventies, 21.
- 283 Vgl. ebd. 26–28.
- 284 Ebd. 28.
- 285 Ebd.
- 286 Vgl. ebd. 90–102, besonders 95.
- 287 Bridwell, in: Superman Thirties/Seventies, 10.
- 288 Superman Thirties/Seventies, 207.

- 289 Vgl. ebd. 199.
 290 Ebd. 20.
 291 Ebd. 207.
 292 Ebd.
 293 Ebd.
 294 Ebd.
 295 Ein Dreiecksverhältnis, das der Held durch seine Verdoppelung selbst errichtet: Clark liebt Lois; Lois liebt Superman; Superman will aber von Lois als Clark geliebt werden (d. h. »um seiner selbst willen«, also auch »in der Schwachheit«); Clark wiederum ist genötigt, um seine Existenz als Superman zu verbergen, den »schwächlichen Nicht-Mann« zu spielen. Solcherart steht der Held seiner Liebe beständig selbst im Weg.
 296 Vgl. *Superman Thirties/Seventies*, 22–37.
 297 Ebd. 25–33.
 298 Ebd. 26–28.
 299 Ebd. 29.
 300 Ebd. 33.
 301 Vgl. Reprint in: ebd. 19–37.
 302 Ebd. 35.
 303 Ebd. 37.
 304 Vgl. Reprint der Geschichte in: *Superman Thirties/Seventies*, 38–50.
 305 Ebd. 43.
 306 Ebd.
 307 Ebd.
 308 Ebd.
 309 Ebd. 48.
 310 Ebd. 49.
 311 Ebd.
 312 Ebd.
 313 Ebd. 50.
 314 Ebd.
 315 Ebd. 35.
 316 Ebd. 39, 41.
 317 Ebd. 21.
 318 Ebd. 43.
 319 Ebd. 44.
 320 Ebd. 49–50.
 321 Ebd. 20.
 322 Ebd. 21.
 323 Ebd.
 324 Ebd. 50.
 325 Ebd.
 326 Bridwell, in: *Superman Thirties/Seventies*, 10.

- 327 Steranko, 41.
- 328 Ebd.
- 329 Vgl. Bildbeispiele ebd.
- 330 Ebd.
- 331 Vgl. ebd.
- 332 Superman Thirties/Seventies, 207.
- 333 Vgl. Fleisher, M., The Great Superman Book, New York 1978 (ders., The Encyclopedia of Comic Book Heroes, Vol. 3), 273, 471 (künft. zit. als: Fleisher, Superman, Seitenangabe).
- 334 Vgl. zum Folgenden: Reprint der Story in: Superman Thirties/Seventies, 246–255.
- 335 Superman Thirties/Seventies, 246.
- 336 Vgl. ebd.
- 337 Vgl. ebd.
- 338 Vgl. ebd.
- 339 Ebd.
- 340 Ebd. 247.
- 341 Ebd.
- 342 Ebd.
- 343 Ebd. 247–248.
- 344 Ebd. 248.
- 345 Ebd. 249.
- 346 Ebd. 251.
- 347 Ebd. 253.
- 348 Ebd.
- 349 Ebd. 254.
- 350 Ebd.
- 351 Ebd. 251.
- 352 Ebd. 253.
- 353 Ebd. 255.
- 354 Ebd.
- 355 Vgl. Superman 1948/52; zit. nach: Fleisher, Superman, 272.
- 356 Superman 1952/75; zit. nach: Fleisher, Superman, 272.
- 357 Ebd.
- 358 Action Comics 1946/95; zit. nach: Fleisher, Superman, 272.
- 359 Superman Thirties/Seventies, 250.
- 360 Steranko, 41.
- 361 Vgl. Superman/Batman 1977/18, 23–30.
- 362 Die Geschichte entstammt einer Periode in den 70ern, in der versucht wurde, sinkenden Auflagezahlen durch ein Revival alter, »klassischer« Konzepte entgegenzuwirken. Die Periode war kurz und wiederholte sich Mitte der 80er vor allem in der »Superboy«-Serie.
- 363 Superman/Batman 1977/18, 23.
- 364 In den 70ern avanciert Clark vom Zeitungsreporter zum TV-Reporter. Vgl. auch II 2 c.

- 365 Superman/Batman 1977/18, 23.
 366 Ebd.
 367 Ebd. 26.
 368 Superman/Batman 1977/18, 26.
 369 Ebd.
 370 Ebd.
 371 Ebd. 27.
 372 Ebd.
 373 Ebd. 28.
 374 Ebd. 30.
 375 Ebd. 23.
 376 Action Comics 1942/51; zit. nach: Fleisher, Superman, 273.
 377 Action Comics 1944/69; zit. nach: Fleisher, Superman, 274–275.
 378 Superman 1943/22; zit. nach: Fleisher, Superman, 274.
 379 Superman 1949/61; zit. nach: Fleisher, Superman, 279.
 380 Als einzige Wandlung erscheint in den 70ern diejenige Toymans zum Freund des Helden. Doch ist darin eine für die 70er typische Modifizierung der für Verbrecher festgelegten Wesensstruktur zu sehen, während eine Charakterisierung desselben in den 40ern und 50ern, ja noch in den 60ern solch eine Wandlung nie zuließe. Die analysierte Geschichte »Pranksters mysteriöse Missetaten« dagegen hält sich treu an die Originalcharakteristik des skurrilen Verbrechers – und Prankster wird am Ende ins Gefängnis geworfen.
 381 Vgl. Reitb./Fuchs, 104.
 382 Ab Action Comics 1940/23; vgl. Fleisher, Superman, 184.
 383 Superman 1940/4; Reprint in: Superman Thirties/Seventies, 51–63.
 384 Ebd. 51.
 385 Ebd. 52.
 386 Ebd. 54.
 387 Ebd.
 388 Ebd. 55.
 389 Ebd.
 390 Superman 1940/4; Reprint in: Superman Thirties/Seventies, 51–63, 55.
 391 Vgl. Steranko, 40.
 392 Superman Thirties/Seventies, 63.
 393 Vgl. ebd. 51: Wolkenkratzer zerbersten.
 394 Ebd. 52.
 395 Vgl. ebd. 55.
 396 Vgl. ebd. 54.
 397 Vgl. ebd. 60.
 398 Ebd. 54.
 399 Vgl. Fleisher, Superman, 184.
 400 Vgl. ebd. 185.

- 401 Vgl. ebd. 187.
- 402 Vgl. ebd. 188; auch: Reprint in: *Superman Thirties/Seventies*, 77–89.
- 403 Vgl. Fleisher, *Superman*, 182.
- 404 Vgl. *Superman/Batman* 1980/23–25.
- 405 Vgl. *Superman Thirties/Seventies*, 51.
- 406 Vgl. Auflistung »seiner« Stories in: Fleisher, *Superman*, 180–214.
- 407 *Action Comics* 1961/277; zit. nach: Fleisher, *Superman*, 204–205.
- 408 Ebd.; zit. nach: Fleisher, *Superman*, 204–205.
- 409 *Superman/Batman* 1974/9, 2–19.
- 410 Ebd. 2.
- 411 Ebd.
- 412 Ebd.
- 413 Ebd. 3.
- 414 Ebd. 6.
- 415 Ebd.
- 416 Ebd. 8.
- 417 Ebd. 9.
- 418 Ebd. 10.
- 419 Ebd. 14.
- 420 Ebd.
- 421 Ebd. 14.
- 422 Ebd.
- 423 Ebd.
- 424 Ebd.
- 425 Ebd. 16.
- 426 Ebd.
- 427 Ebd. 19.
- 428 Die Geschichte enthält einen Widerspruch in sich: Obwohl auf der Splash-page und später auf Luthors »Globalmonitoren« die Städte der Welt zerstört erscheinen, sind sie am Schluß der Geschichte wieder intakt. Für die Analyse kann dieser Widerspruch jedoch vernachlässigt werden.
- 429 *Superman/Batman* 1974/9, 2–19, 2.
- 430 Ebd. 4.
- 431 Ebd. 5.
- 432 Ebd.
- 433 Ebd.
- 434 Ebd.
- 435 Ebd. 11.
- 436 Ebd. 5.
- 437 Ebd.
- 438 Ebd.
- 439 Ebd.
- 440 Ebd. 4.

- 441 Ebd. 5.
 442 Ebd. 6.
 443 Ebd.
 444 Ebd. 15.
 445 Ebd.
 446 Ebd.
 447 Ebd.
 448 Vgl. ebd. 12: »mein Erzfeind«, 15: »alter Urfeind« etc.
 449 Ebd. 2.
 450 Ebd. 9.
 451 Superman/Batman 1974/9, 2–19, 13.
 452 Ebd. 11.
 453 Ebd. 13.
 454 Ebd. 4.
 455 Ebd. 14.
 456 Vgl. Superman/Batman 1976/5, 2–16.
 457 Ebd. 4.
 458 Ebd. 10.
 459 Ebd. 12.
 460 Vgl. Superman/Batman 1974/9, 2–19, 10.
 461 Ebd.
 462 Ebd.
 463 Ebd. 13–14.
 464 Ebd. 14.
 465 Ebd. 19.
 466 Ebd.
 467 Reflexion rettet den Helden auch in Superman/Batman 1976/5, als Luthor seinen Haß auf ihn überträgt: Kühl wägend bekämpft der Held seinen Gefühlsschwall und gibt ihn schließlich an einen Computer (!) ab. Vgl. ebd. 2–16.
 468 Superman 1971/233; Reprint in: Superman Thirties/Seventies, 346–360, 346.
 469 Vgl. Reitb./Fuchs, 238, 240.
 470 Sie ist, in etwas anderer Weise und weniger ausführlich, auch analysiert worden von Doetinchem/Hartung, auf welche ich hier verweise: Doetinchem, D., Hartung, K., Zum Thema Gewalt in Superhelden-Comics, Berlin 1974, 191–198 (künft. zit. als: Doetinchem/Hartung, Gewalt, Seitenangabe).
 471 Superboy 1972/186.
 472 Ebd. 1.
 473 Ebd.
 474 Ebd. 8.
 475 Superboy 1972/186, 8.
 476 Ebd. 9.

- 477 Ebd.
 478 Ebd.
 479 Ebd. 10.
 480 Ebd.
 481 Ebd.
 482 Ebd. 12.
 483 Ebd. 1.
 484 Ebd. 9.
 485 Ebd.
 486 Vgl. Comics Code A 3, abgedruckt in: Reitb./Fuchs, 258.
 487 Vgl. hierzu: Doetinchem/Hartung, Gewalt, 192.
 488 Vgl. ebd. 198.
 489 Superboy 1972/186, 1.
 490 Angesichts dieses Tatbestandes scheint mir der Vorwurf Doetinchem/Hartungs, durch den Plot-twist werde der »realistische Inhalt, der zu Beginn entwickelt wurde, richtiggehend abgewürgt« (Doetinchem/Hartung, Gewalt, 198), zu scharf. Zweifelsohne überdeckt der Plot-twist das entwickelte Problem und lenkt die Story in andere Bahnen, doch stellt die Geschichte angesichts des Codes und der bis in die 70er währenden Tabuisierung sozialer Themen in Comics eine beachtenswerte, nicht einmal mehr nur reaktive, sondern in Ansätzen bereits kritische Spiegelung gesellschaftlicher Probleme und Entwicklungen dieser Zeit dar. Darüber hinaus scheut sie sich, wie gezeigt, nicht, selbst Stellung zu beziehen.
- 491 Vgl. Superman/Batman 1971/12, 17–32.
 492 Ebd. 21.
 493 Vgl. Superman/Batman 1972/10, 3–17.
 494 Vgl. Superman/Batman 1972/26, 2–18.
 495 Vgl. Green Lantern and Green Arrow 76–89; Reprint in: Green Lantern and Green Arrow 1983/1–7.
 496 Vgl. Green Lantern and Green Arrow 85–86; Reprint in: Green Lantern and Green Arrow 1983/5–6.
 497 Vgl. Superman/Batman 1971/12, 2–16, 5.
 498 Vgl. Superman/Batman 1972/8, 16–32.
 499 Vgl. Superman/Batman 1972/9, 19–32.
 500 Vgl. Superman/Batman 1971/7, 3–16.
 501 Vgl. Steranko, 40.
 502 Superman/Batman 1970/12, 2–14, 2.
 503 Ebd. 2.
 504 Ebd.
 505 Ebd.
 506 Ebd.
 507 Ebd. 3.
 508 Ebd. 6.

- 509 Ebd.
- 510 Ebd. 10.
- 511 Ebd. 11.
- 512 Ebd. 12.
- 513 Ebd.
- 514 Ebd. 5.
- 515 Ebd.
- 516 Ebd. 7.
- 517 Ebd. 10.
- 518 Ebd. 11.
- 519 Ebd. 13.
- 520 Ebd. 9.
- 521 Ebd. 13–14.
- 522 Ebd. 9.
- 523 Vgl. Superman/Batman 1972/8, 16–32.
- 524 Ebd. 23.
- 525 Ebd. 31.
- 526 Vgl. Steranko, 51.
- 527 Vgl. Reitb./Fuchs, 114.
- 528 Vgl. Fantastic Four 1970/109, 5.
- 529 Vgl. Captain America 1976/193, 23–30.
- 530 Green Lantern and Green Arrow 83; Reprint in: Green Lantern and
Green Arrow 1983/4.
- 531 Superman/Batman 1972/9, 19–32.
- 532 Ebd. 19.
- 533 Ebd. 22.
- 534 Ebd. 24.
- 535 Ebd.
- 536 Ebd. 25.
- 537 Ebd. 20.
- 538 Ebd. 22.
- 539 Ebd. 25.
- 540 Ebd.
- 541 Ebd. 26.
- 542 Ebd. 30.
- 543 Ebd. 32.
- 544 Ebd.
- 545 Ebd. 20.
- 546 Ebd. 19.
- 547 Ebd. 25.
- 548 Ebd.
- 549 Ebd. 30.
- 550 Ebd. 20.
- 551 Ebd.

- 552 Ebd.
- 553 Ebd. 22.
- 554 Ebd. 25.
- 555 Ebd. 21.
- 556 Ebd. 20–21.
- 557 Ebd. 20.
- 558 Ebd. 25.
- 559 Ebd. 21.
- 560 Ebd. 25.
- 561 Ebd. 19.
- 562 Ebd. 32; das Zitat ist auch ein Beispiel dafür, daß sich die Autoren der Geschichte ihrer Wertung durchaus bewußt sind. Sie wissen, was sie tun und was sie sagen wollen.
- 563 Vgl. Superman/Batman 1973/2, 2–15.
- 564 Ebd. 3.
- 565 Ebd. 4.
- 566 Ebd. 7.
- 567 Ebd. 15.
- 568 Vgl. Superman/Batman 1970/10, 2–16, 2.
- 569 Superman/Batman 1973/2, 14.
- 570 Ebd. 8.
- 571 Ebd.
- 572 Vgl. zum Folgenden: Superman 1984/394–395.
- 573 Superman 1984/394, 1.
- 574 Ebd.
- 575 Ebd.
- 576 Ebd.
- 577 Ebd.
- 578 Ebd.
- 579 Ebd. 5.
- 580 Ebd. 6.
- 581 Ebd. 12.
- 582 Ebd.
- 583 Ebd. 15.
- 584 Ebd. 17.
- 585 Superman 1984/395.
- 586 Ebd. 4.
- 587 Ebd. 9.
- 588 Ebd. 12.
- 589 Ebd. 13.
- 590 Ebd.
- 591 Ebd. 14.
- 592 Ebd.
- 593 Ebd. 17.

- 594 Ebd. 18.
 595 Ebd. 21.
 596 Ebd. 22.
 597 Ebd.
 598 Superman 1984/394, 12; 395, 18, 19, 21.
 599 Superman 1984/395, 2.
 600 Superman 1984/395, 3.
 601 Superman 1984/394, 15.
 602 Superman 1984/395, 15.
 603 Ebd.
 604 Superman 1984/395, 16.
 605 Vgl. ebd.
 606 Ebd.
 607 Der Held benimmt sich hier wie ein Erziehungsberechtigter ungezogenen Kindern gegenüber. Dies veranschaulicht sich verbal wie visuell. In der Höhle der Wikinger etwa überlegt Superman, »who's got the nerve to mess around with a presidential election« (395, 10). Der Versuch der Beeinflussung der Wahlen erscheint als fahrlässiges Herumspielen ungezogener Kinder; der Held tritt auf als schulmeisterlich zurechtweisendes Organ. – Analoge Assoziationen erweckt das Wort »mess« auch am Ende der Vision: »If no one else will clean up this mess, then it's a JOB FOR SUPERMAN!« (395, 17). »Mess« ist übersetzbar als Unordnung, schmutziges Durcheinander, Chaos; entsprechend gilt es zurechtzubringen, sauberzumachen. Die kommunistische Besudelung, als solche visualisiert in den barbarisch den sonst makellosen Rasen aufwühlenden Panzern vor dem Weißen Haus, muß weggeputzt, Amerika aufgeräumt werden wie ein unordentliches Kinderzimmer. – Wie mit ungezogenen Kindern verfährt der Held auch mit den russischen Machthabern. Den Leiter der Verschwörergruppe packt er am Handgelenk wie einen Fünfjährigen, als dieser versucht, die Akten zu verbrennen, und spricht ihn auch so an: »Didn't your mother teach you . . . that you can get HURT when you play with fire?« (395, 18) – »Messer, Gabel, Schere, Licht...«
 608 Superman 1984/395, 23.
 609 Ebd.
 610 Superman 1984/395, 23.
 611 Ebd.
 612 Vgl. Wermke, J., Wozu Comics gut sind?!, Kronberg/Taunus 1973, 145–148 (künft. zit. als: Wermke, Comics gut, Seitenangabe) und: Superman 1970/10, 2–16.
 613 Superman/Batman 1970/10, 12.
 614 Wermke, Comics gut, 146.
 615 Ebd., vgl. Superman/Batman 1970/10, 12.
 616 Vgl. Superman/Batman 1970/18, 5.

- 617 Vgl. Superman/Batman 1972/21, 2–3.
- 618 Vgl. Superman/Batman 1972/8.
- 619 Vgl. Superman-Taschenbuch 78.
- 620 In Deutschland in Buchform erschienen unter dem Titel: Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987. »Miniserien« stellen eine neuere Entwicklung auf dem amerikanischen Comic-book-Markt dar: Sie sind im Zusammenhang zu sehen einerseits mit dem Zug zum aufwendiger produzierten Comic book (vgl. I 2b), das besseres Papier und besseren Druck verwendet, sowie andererseits mit dem neuerdings wieder stärker gewichteten Zug zur Autorenschaft (vgl. I 2c), welcher durch die Albenproduktion in den Bereich der herkömmlichen Serien wieder mit eingebracht wurde. Genannte Albenproduktionen gingen aus den Serien hervor, arbeiten mit den Figuren der Serien und werben für sich durch einen jeweils besonders elaborierten Zeichenstil, differenziertere Farbgebung und – zumeist – Offsetdruck auf Kunstdruckpapier. Sie dienen der Verwirklichung von Projekten der Autoren und Zeichner, die in der Serie keinen Platz finden, sich häufig an ein älteres Publikum richten und in der Regel thematisch eine pointiertere Auseinandersetzung mit serienimmanenten oder gesellschaftlich relevanten Themen darstellen, als dies in der sich auch an jüngere Leser richtenden Serie möglich ist. Beispielhaft gelang ein solches Unterfangen in einem X-Men-Album von Marvel Comics, das sich mit dem Gefahrenpotential des amerikanischen Fundamentalismus auseinandersetzt und sich dabei auch nicht scheut, als Antagonisten einen bekannten TV-Reverend und sein Medienimperium – freilich unter anderem Namen, jedoch deutlich als Porträt erkennbar – auftreten zu lassen. (In Deutschland erschienen unter dem Titel: Claermont, Chris, Anderson, Brent, Die Gruppe X: Verraten und verkauft, Bad Vilbel 1984.) – Der Verwirklichung kürzerer, in sich geschlossener Projekte dienen auch die genannten Miniserien, die daher in Konnotation mit der Albenproduktion zu sehen sind. Im Fall Supermans stellt die Miniserie »The Man of Steel« jedoch so etwas wie ein Pilotprojekt der neu zu startenden Serie dar; tatsächlich enthält die Miniserie plot-lines, die später im Magazin fortgeführt werden.
- 621 Vgl. Der neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 58–79.
- 622 O'Neill, Patrick, John Byrne. New Tomorrows for the Man of Steel, in: Comics Scene 1987/I, 6–9, 64; 9 (künftig zit. als: O'Neill, Seitenangabe).
- 623 Lediglich Superboy ist nach der neuen Origin story nicht mehr mit eingeplant. Jedoch erlaubt der Abschluß der »alten« Serie durch das Auftreten eines mit Superkräften begabten Sohnes Supermans eine schlüssige Wiedereinführung der jugendlichen Version des Helden, so daß es sich vermutlich nur um eine Frage der Zeit handeln dürfte, bis Superboy wieder seine eigene Serie erhält. In Action Comics 1987/591

- tritt er denn auch bereits wieder in Erscheinung – in einer mit Humor gewürzten Story: Er schlägt sich mit der neuen Version des Superman herum und verpaßt diesem bereits auf dem Titelblatt einen kräftigen Schwinger mit den Worten: »Smallville isn't big enough for the both of us, Superman!« Lakonischer Kommentar der Comics Scene dazu: »Superboy was one element discarded in Supermans revamping... and the Teen of Steel wasn't very happy about it either.« (O'Neill, 9).
- 624 Gleichzeitig scheint man die Gelegenheit dazu benützt zu haben, sich jene, Mort Weisingers Idee zu verdankende (vgl. II 1 a), Vielzahl von Parallelwelten und Sonderkosmen mit ihren unzähligen Helden und Heldendopplungen vom Hals zu schaffen und wieder etwas Ordnung und Struktur in den DC-Kosmos zu bringen.
- 625 Vgl. zur regen Interaktion der Produzenten- und Rezipientenschaft beliebige »letters-pages« nach dem Sommer 1986; auch: O'Neill, 7.
- 626 O'Neill, 9.
- 627 Vgl. Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 4–35.
- 628 Ebd. 9.
- 629 Ebd. 7.
- 630 Ebd. 7.
- 631 Ebd. 9.
- 632 Ebd. 10–11.
- 633 Ebd. 13.
- 634 Ebd. 16.
- 635 Ebd. 21.
- 636 Ebd. 21.
- 637 Ebd. 21.
- 638 Ebd. 23.
- 639 Ebd. 24.
- 640 Ebd. 25.
- 641 Ebd. 30.
- 642 Ebd. 30.
- 643 Ebd. 34; Das Cape freilich vermag zu reißen – und die »neuen« Geschichten Byrnes wie auch die Geschichten um Superman in »Adventures« machen regen Gebrauch davon. – Einen Leser veranlaßte dies in einem augenzwinkernden Brief dazu, Superman rotes Flanell zum Sonderpreis anzubieten. (Vgl. »letters page« in: Adventures of Superman 1987/435.)
- 644 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 35.
- 645 Man könnte freilich die gesamte Miniserie als die neue Origin story werten, insbesondere, da etwa der Eintritt Clark Kents als Reporter beim Daily Planet erst in Heft 2 geschildert wird und die Serie sich als Pilotprojekt zur neuen Superman-Serie interpretieren läßt. Tatsächlich wird der Eintritt Clarks beim Daily Planet in den Origin stories von 1948 und aus den 50ern jeweils genannt, was so die Hinzuziehung

zumindest von Heft 2 nahelegen würde. Der Held ist jedoch mit Heft 1 zum »Superman« geworden und erscheint, wie bei Siegel und Shuster und ihren Nachfolgern, strahlend im letzten Panel. Auch ist die Hinordnung der Miniserie (die in Heft 3 Batman, in Heft 4 Luthor einführt, mit Heft 5 ohne Einführung einer weiteren bleibenden Zentralfigur eine Geschichte erzählt, die sich zwar das Bizarro-Wesen der alten Serie zunutze macht, jedoch eigentlich eine Geschichte um Luthor darstellt) auf die spätere Magazin-Serie und die Verwobenheit mit dieser so stark, daß von einem gleitenden Übergang der Miniserie in die Magazinserie ausgegangen werden muß. Es scheint mir daher legitim, die Superman-Werdung des Helden in Heft 1 als eigentlichen Kernbestand der neuen Origin und damit als eigentliche Origin story anzusprechen. Lediglich Heft 2 mag diesbezüglich noch relevant sein, da es immerhin die für die Doppelidentität wichtige berufliche Entscheidung des Helden und das Lois-Lane-Thema enthält.

646 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 6.

647 Byrne bei O'Neill, 7.

648 Das erfordert Einfühlungsvermögen von seiten des Autors: »I'm much more comfortable with the character now than a year ago«, gesteht er seine anfängliche Unsicherheit ein und beschreibt dann seinen Fortschritt gegenüber der Anfangsphase: »The intent was, to make him more accessible and more human, and I've done that for myself at least. I don't worry quite so much whether Superman would say or do this, because it's reaching the point, where I can go by feel. I know how he thinks, how he acts and reacts. That has been the biggest change, the growing sense of comfort with the character.« (Byrne bei O'Neill, 7).

649 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 24.

650 O'Neill, 7.

651 »The whole point of their deaths was Pa Kent's deathbed scene, where he says, »Son, go out and do good stuff«. Not knowing the history of comics as a child, I could never understand, why we got that Flashback all the time, when Clark had obviously been doing good stuff for about 20 years as Superboy. There was always this idea in the back of my mind that there was no reason for these people to die.« (Byrne bei O'Neill, 7-8).

652 O'Neill, 8; Hervorhebung von mir.

653 Adventures of Superman 1987/430, 17. Der Rat des Vaters freilich ist etwas simpel: »You can't take on the whole worlds problems, Clark. (...) Do the best you can, but remember, you're only one man.« Wichtiger als der Rat ist in dieser Geschichte offensichtlich, einerseits zu zeigen, daß Superman hier Probleme hat und daß es die väterliche warmherzige Autorität ist, die dem Sohn den Rücken stärkt und der er bedarf.

- 654 Vgl. »letters page« in: Adventures of Superman 1987/430. Der schreibende Leser ist nach eigener Angabe ein Erwachsener, der einst als Achtjähriger »found refuge in the Superman line of Comics« und der dieselbe nun wiederentdeckt hat.
- 655 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 20.
- 656 Ebd. 21.
- 657 Vgl. »letters page« in: Adventures of Superman 1987/434.
- 658 Vgl. ebd.
- 659 Vgl. »letters page« in: Superman 1987/12.
- 660 Ebd.
- 661 Ebd.
- 662 Vgl. dazu auch II 2 e.
- 663 Vgl. O'Neill, 7.
- 664 Ebd. 7.
- 665 Neben entsprechenden Leserbriefen in den amerikanischen Ausgaben zeigen dies auch die ersten Reaktionen der deutschen Leserschaft: Nach Auskunft des zuständigen Chefredakteurs des deutschen Lizenznehmers, Hansjürgen Meyer, ist eines der Hauptmerkmale der körbeweise eingesandten Briefe die positive Resonanz auf den »stärkeren« Clark Kent.
- 666 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 81.
- 667 Ebd. 81–83; Der Neue Superman 1987/1, 8–10.
- 668 Der Neue Superman 1, 11; gerade dies ist ein besonders deutlicher Bruch mit der Tradition: »klassisch« hätte sich Clark gerade in einer solchen, ihn als »Beschützer« fordernden Situation hinter der Maske der Feigheit zu verstecken, um nicht als Superman entlarvt zu werden. Die »alte« Serie schöpfte, insbesondere in den 50ern, daraus eine Fülle von Geschichten um die drohende Entlarvung des Helden wie auch um die tragische Situation, daß dieser gerade deshalb, weil er seine Geheimidentität wahren muß, sich beständig die ersehnte Zuneigung von Lois raubt, indem er bürgerlich als Feigling auftritt.
- 669 Byrne bei O'Neill, 7.
- 670 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 28–29.
- 671 Ebd. 36–57.
- 672 Ebd. 58–79.
- 673 Ebd. 125–146.
- 674 Ebd. 38–39, 48.
- 675 Ebd. 88.
- 676 Vgl. ebd. 87.
- 677 Ebd. 97.
- 678 Vgl. ebd. 102–124.
- 679 Ebd. 84.
- 680 Ebd. 85.
- 681 Vgl. Der Neue Superman 1987/1, 25–46. Die deutsche Ausgabe faßt jeweils zwei Hefte der Magazinserie zusammen.

- 682 Ebd. 27.
- 683 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 89.
- 684 Der Neue Superman 1987/1, 39: Zwar zeigt das Heft nicht die Kopulation selbst, jedoch läßt die Szene, die Luthor und die Mitarbeiterin in Bademänteln, vermutlich beim Frühstück, zeigt, kaum einen Zweifel daran. – Luthor ist nicht der einzige sexuell aktive Feind Supermans: Dr. Stratos in »Adventures« dehnt seine Macht über Menschen ebenfalls bis ins Bett aus. Dort wird die gemeinsame Nacht denn auch ins Bild gebracht. Vgl. Adventures of Superman 1987/431, 5.
- 685 Vgl. Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 103–104. Dem Mann war zudem vor dem Auftrag bereits gekündigt und der Anzug als gestohlen gemeldet worden – Luthor wurde so als Auftraggeber ungreifbar.
- 686 Der Neue Superman 1987/1, 39–40.
- 687 Adventures of Superman 1987/433, 10.
- 688 Adventures of Superman 1987/433, 20–21.
- 689 Vgl. etwa die Sekretärin in: Der Neue Superman 1987/1, 20. Henna-rote, asymmetrisch geschnittene Haare, ein Ohrring, dazu Minirock und Lederjacke und eine größere Anzahl von Ketten verweisen auf diesen Stil sowie auf die Adaption dieses Stils durch die Rock-Sängerin Madonna.
- 690 Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 49.
- 691 Der Neue Superman 1987/2, 8. Don Johnson ist einer der beiden Protagonisten des TV-Serials »Miami Vice« und führt als Markenzeichen den genannten Dreitagebart.
- 692 Der Neue Superman 1987/1, 37–38. Der Schockeffekt ist wirkungsvoll in Szene gesetzt: Der Leser wird mit Clark zusammen über immer schmaler werdende Panels hin zur Besenkammer geführt und bekommt beim Umblättern auf der nächsten Seite in einem fast ein Drittel der Seite umfassenden Panel Lana Lang präsentiert. Die Möglichkeiten des Filmschnitts werden so auf den Comic übertragen.
- 693 Vgl. ebd. 21–23.
- 694 Als Regisseure dieser Richtung können etwa Alan Parker, James Cameron, Brian de Palma und – mit Einschränkungen – John Carpenter genannt werden. Paradigmatisch ist dabei Parkers Film »Angel Heart« (1987), eine Genrekombination aus Detective Story und Horrorfilm, welcher die Geschichte eines Privatdetektivs erzählt, der im Laufe seines Auftrags erkennen muß, daß der Mann, den er sucht, er selbst und sein Auftraggeber der Satan ist, welchem er einst die Seele verkauft hat. Der Film ist mit einem fast durchgängigen Soundtrack unterlegt und präsentiert eine fotografische Ästhetik, die selbst den Schmutz noch schön macht, so daß für Parker – trotz des Themas – die Frage nicht mehr lautet: Sein oder Nichtsein, sondern

»Design oder Nichtsein« (Seidl, C., Fahr' zur Hölle, Liebling, in: Die Zeit 1987/38, 52). Das Design frisst denn auch die Story – der filmische Effekt dominiert, analog den Videoclips, die narrative Struktur. Die perfekte Ästhetik wird kombiniert mit einer ungewöhnlich sadistischen und plakativen Grausamkeit, deren letzte Botschaft ist (sofern eine solche noch angestrebt wird): Wir sind alle Bestien. Wo Hitchcock solche Tatbestände noch einer – psychoanalytisch geleiteten – Reflexion unterzieht, geht bei Parker alles in der Darstellung auf. Der Grund für das Böse wird nicht mehr gesucht. Es scheint der ästhetische Reiz zu genügen. In der hohen ästhetischen Anspannung und der unvermittelt in sie eingebrachten Grausamkeit sehe ich die Parallele zu den genannten Entwicklungen bei Byrnes Superman.

- 695 Vgl. zum Folgenden: Adventures of Superman 1987/432–434.
- 696 Vgl. Adventures of Superman 1987/433, 6–7.
- 697 Vgl. ebd. 8–9.
- 698 Vgl. Adventures of Superman 1987/434, 2–5.
- 699 Ebd. 14.
- 700 Vgl. hierzu: Adventures of Superman 1987/434.
- 701 Adventures of Superman 1987/432, 1.
- 702 Ebd. 1.
- 703 Ebd. 9.
- 704 Ebd. 18.
- 705 Ebd. 18.
- 706 Ebd. 16.
- 707 Vgl. dazu den Überfall auf den U-Bahn-Zug und die Konfrontation mit Delgado in: Adventures of Superman 1987/432, 12–14, 16–19.
- 708 Vgl. Adventures of Superman 1987/433, 11.
- 709 Adventures of Superman 1987/432, 6.
- 710 Ebd. 6.
- 711 Adventures of Superman 1987/434, 4.
- 712 Ebd. 5.
- 713 Ebd. 5.
- 714 Ebd. 5–6: »I pushed you the way my dad pushed me . . . I left home as soon as I was old enough to join the service. That was my escape. We had gangs back then . . . but we fought with bricks. Now it's guns.«
- 715 Ebd. 4; wie freilich etwas besser gemacht werden soll, wenn keine Reflexion darüber erfolgt, was falsch war, bleibt damit im Dunkel.
- 716 Ebd. 6.
- 717 Ebd. 6.
- 718 Ebd. 5.
- 719 Vgl. Adventures of Superman 1987/432, 6–7.
- 720 Adventures of Superman 1987/434, 22.
- 721 Vgl. Adventures of Superman 1987/433, 7–9; »Don't know, why he'd live in a slum like this – he's better than this rathole. Want to be with

the kids. Thats all he ever says, when I ask him that«, reflektiert Lois (ebd. 7).

722 Adventures of Superman 1987/434, 14.

723 Ebd. 14.

724 Ebd. 19.

725 Vgl. Superman Annual 1 (1987).

726 Vgl. ebd. 37–38: »The other papers told the story of a monster. A monster, that battled Superman. And they were right. There was a monster in Metropolis that day. An ugly, raging monster, full of death and destruction. But it did not wear the face of the chimp [that's Titano] who died in my arms. It wore the face it's worn for all the centuries since Cain killed Abel. The face of a greedy, selfish beast. A beast without equal in the Animal Kingdom. A beast called Man.«

727 Vgl. »letters page« in Superman 1987/12.

728 Ebd.

729 Ebd. Bedenkt man die harte Negativdarstellung der Figur des Wissenschaftlers, so ist diese Reaktion recht ungewöhnlich.

730 Vgl. »letters page« in: Adventures of Superman 1987/431.

731 Vgl. »letters page« in: Adventures of Superman 1987/432.

732 Ebd.

733 Vgl. »letters page« in: Adventures of Superman 1987/431.

734 Superman Thirties/Seventies 20.

735 Ebd. 21.

736 Ebd.

737 Ebd. 207.

738 Vgl. Schückler, G., Jugendgefährdung durch Comics, Köln-Klettenberg 1954, 11.

739 Vgl. Cordt, W., Rückfall ins Primitive, in: Westermanns pädagogische Beiträge 1954/4, 161–168, bes. 162.

740 Vgl. Schmidt, H., Jugend und Buch in der Gefährdung von Comics und Kitsch, in: Unsere Volksschule 1961/6, 260–264; auch: Endres, S., Die Komiks, in: Jugendschriftenwarte 1955/3, 17–18.

741 Vgl. Hensel, G., Bilderbogen und Bilderdrogen, in: Jugendschriftenwarte 1956/4, 25–26.

742 Vgl. Mosse, H., Die Bedeutung der Massenmedia für die Entstehung kindlicher Neurosen, in: Monatsschrift für Kinderheilkunde 1955/103, 85–91.

743 Vgl. Seeßlen, G., Zur politischen Funktion der Superhelden-Comics, in: Science Fiction Times 1972/14, 18–19; Hoffmann, M., Was Kinder durch Micky-Maus-Comics »lernen«, in: Westermanns pädagogische Beiträge 1970/22.

744 Der klassische Ort findet sich bei Horkheimer/Adorno: »Donald Duck in den Cartoons wie die Unglücklichen in der Realität erhalten ihre Prügel, damit sich die Zuschauer an die eigenen gewöhnen.«

- (Horkheimer, M., Adorno, Th. W., *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt/M. 1984, 125). Gewähren die beiden der These nur einen Satz, so führt sie etwa Pehlke weiter aus: Pehlke, M., *Die Zukunft der Comic strips*, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), *Comic strips. Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung von Bildergeschichten*, Berlin 1969. Verwandte Äußerungen finden sich auch bei: Doetinchem, D., Hartung, K., *Zum Thema Gewalt in Superheldencomics*, Berlin 1974.
- 745 Vgl. stellvertretend für viele andere: Giffhorn, H., *Zur politischen Funktion von Comics*, in: Pforte, D. (Hrsg.), *Comics im ästhetischen Unterricht*, Frankfurt/M. 1974, 68–103.
- 746 So etwa: Calmes, M., *Die Comics und das Kind. Verbildung durch Verbildung*, in: *Kinderheim* 1956/34, 64–66; Schmidt-Rogge, H. C., *Die Comics und die Phantasie. Inflation der Bilder und visueller Dadaismus*, in: *Schule und Leben* 1958/12, 469–470; Hoppe, W., *Der Bildidiotismus triumphiert*, in: *Bücherei und Bildung* 1955/11, 381–386.
- 747 Der Begriff verdankt seine Popularität nicht zuletzt: Drechsel, W., Funhoff, J., Hoffmann, M., *Massenzeichenware*, Frankfurt/M. 1975; vgl. zur These besonders: 9–10, 16–19.
- 748 Vgl. Hofmann, W., *Zu kunsttheoretischen Problemen der Comic strips*, in: Zimmermann, Geist, 64–81.
- 749 Benjamin, W., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in: ders., *Gesammelte Schriften I.I.*, Frankfurt/M. 1978, 431–470 (erste Fassung), 471–508 (zweite Fassung); Horkheimer, M., Adorno, Th. W., *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt/M. 1984.
- 750 Solche Forderungen wurden sogar mehrfach explizit erhoben, etwa bei: Drechsel, W., *Über die Politisierbarkeit der Bildergeschichte*, in: *Kunst und Unterricht* 1970/10, 29–31.
- 751 Baumgärtner, A. C., *Die Welt der Comics als semiologisches System. Ansätze zur Decodierung eines Mythos*, in: Zimmermann, Geist, 98–111, 98–99.
- 752 Vgl. Reitberger/Fuchs, 104.
- 753 Coulson, J., *Of (Super)Human Bondage*, in: Thompson/Lupoff, 226–255, 228.
- 754 Ebd.
- 755 Vgl. Text des Comics Codes in: Reitberger/Fuchs, 258–259.
- 756 Zu dieser Kategorisierung vgl.: Dessauer, F., *Streit um die Technik*, Frankfurt/M. 1956, 168–169.
- 757 *Green Lantern and Green Arrow* 1970/76, Reprint in: *Green Lantern and Green Arrow* 1983/1, 21.
- 758 Vgl. etwa: Barcus, F., *The World of Sunday Comics*, in: White, D., Abel, R. (Hrsg.), *The Funnies. An American Idiom*, New York 1963.

- 759 Doetsch, M. Th., Comics und ihre jugendlichen Leser, Meisenheim am Glan 1968.
- 760 Vgl. etwa: Trabant, J., Superman – das Image eines Comic-Helden, in: Ehmer, H. (Hrsg.), Visuelle Kommunikation, Köln 1971, 251–276. – Trabant stützt sich im Mittelteil seines Aufsatzes, in welchem er die Superman-Serie zu analysieren versucht, auf Hefte zwischen 1966 und 1969, die sehr deutlich vom Code geprägt sind, und auf die Origin story von 1938. Weder Serienentwicklung noch Entstehungsbedingungen der herangezogenen Geschichten (deren Auswahl zudem recht zufällig erscheint) werden reflektiert. Die »bürgerliche Phase« des Helden erscheint als ontologische Struktur der Serie. Da Trabants Aufsatz noch sehr früh – nämlich knapp vor Beginn der »sozialen Kehre« – liegt, kann ihm zwar nicht vorgeworfen werden, daß er die »Kehre« nicht mehr erfaßt, doch bleibt sein Vorgehen problematisch.
- 761 Vgl. beispielsweise: Kluwe, S., Gewalt in Comics, in: Comics und Medienpädagogik, Sonderdruck aus Jugend, Film, Fernsehen 1972/2. Kluwe arbeitet mit einem Wochensample und recht groben Rastern für Gewaltdarstellung.
- 762 Wie sie neben vielen anderen etwa Trabant anzunehmen scheint: »Der Maschinengott Superman dient den Interessen seiner Produzenten, die als Exponenten der herrschenden und besitzenden Klasse im spätkapitalistischen System falsches Bewußtsein etablieren müssen.« (Trabant, 260)

Abbildungsnachweis

- Abb. 1: Superman-Superband 1, Stuttgart 1973, 3
Abb. 2: ebd. 6
Abb. 3: ebd. 7
Abb. 4: ebd. 10
Abb. 5: ebd. 10
Abb. 6: ebd. 14
Abb. 7: ebd. 15
Abb. 8: ebd. 13
Abb. 9: ebd. 14
Abb. 10: ebd. 15
Abb. 11: ebd. 15
Abb. 12: Superman/Batman 1977/18 (Stuttgart), 23
Abb. 13: ebd. 23
Abb. 14: ebd. 24
Abb. 15: ebd. 24
Abb. 16: ebd. 25
Abb. 17: ebd. 29
Abb. 18: ebd. 29
Abb. 19: ebd. 29
Abb. 20: Superman/Batman 1974/9 (Stuttgart), 3
Abb. 21: ebd. 2
Abb. 22: ebd. 4
Abb. 23: ebd. 5
Abb. 24: ebd. 5
Abb. 25: ebd. 5
Abb. 26: ebd. 5
Abb. 27: ebd. 6
Abb. 28: Superman/Batman 1976/5 (Stuttgart), 12
Abb. 29: ebd. 12
Abb. 30: Superman/Batman 1974/9 (Stuttgart), 19
Abb. 31: Superman/Batman 1971/8 (Stuttgart), 16
Abb. 32: Superman/Batman 1971/7 (Stuttgart), 3
Abb. 33: Superman/Batman 1971/12 (Stuttgart), 5
Abb. 34: Superman/Batman 1972/8 (Stuttgart), 24
Abb. 35: Superman/Batman 1972/26 (Stuttgart), 9
Abb. 36: Superman/Batman 1970/12 (Stuttgart)
Abb. 37: ebd. 4

- Abb. 38: ebd. 3
- Abb. 39: ebd. 4
- Abb. 40: ebd. 5
- Abb. 41: ebd. 11
- Abb. 42: ebd. 9
- Abb. 43: Superman/Batman 1972/8 (Stuttgart), 23
- Abb. 44: ebd. 24
- Abb. 45: ebd. 31
- Abb. 46: Superman/Batman 1972/9 (Stuttgart), 19
- Abb. 47: ebd. 20
- Abb. 48: ebd. 25
- Abb. 49: ebd. 30
- Abb. 50: ebd. 30
- Abb. 51: ebd. 22
- Abb. 52: ebd. 25
- Abb. 53: ebd. 22
- Abb. 54: ebd. 32
- Abb. 55: Superman/Batman 1973/2 (Stuttgart), 14
- Abb. 56: ebd. 15
- Abb. 57: ebd. 8
- Abb. 58: Superman/Batman 1984/14 (Stuttgart), 2
- Abb. 59: ebd. 13
- Abb. 60: ebd. 10
- Abb. 61: ebd. 10
- Abb. 62: ebd. 13
- Abb. 63: Superman/Batman 1970/18 (Stuttgart), 5
- Abb. 64: ebd. 5
- Abb. 65: Superman/Batman 1972/21 (Stuttgart), 3
- Abb. 66: ebd. 3
- Abb. 67: Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987, 21
- Abb. 68: ebd. 128
- Abb. 69: ebd. 87
- Abb. 70: Der Neue Superman 1987/1, 39
- Abb. 71: ebd. 20
- Abb. 72: ebd. 21
- Abb. 73: ebd. 37
- Abb. 74: ebd. 38
- Abb. 75: Adventures of Superman 1987/432, 12
- Abb. 76: ebd. 6
- Abb. 77: Adventures of Superman 1987/433, 11

Abb. 78: ebd. 14

Abb. 79: Adventures of Superman 1987/434, 4

Abb. 80: ebd. 6

Abb. 81: ebd. 14

Abb. 82: ebd. 19

Abb. 83: Superman Annual 1987/1, 2

Abb. 84: ebd. 12

Das Copyright sämtlicher Abbildungen liegt bei: National Periodical Publications / DC-Comics Inc. 666 Fifth Avenue New York NY 10103 sowie: Ehapa-Verlag GmbH, Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1.

Bibliographie

Primärliteratur

- Action Comics 1940/23 (New York)
Action Comics 1942/51 (New York)
Action Comics 1944/69 (New York)
Action Comics 1946/95 (New York)
Action Comics 1961/27 (New York)
Action Comics 1987/591 (New York)
Adventures of Superman 1987/430-435 (New York)
Amazing Fantasy 15, in: Lee, S., Origins of Marvel Comics, New York 1974, 139-150
Batman 1, in: Batman from the Thirties to the Seventies, New York 1971, 20-40
Batman Superband 1, Stuttgart 1974
Busch, W., Wilhelm Busch Album, München 1968
Der Neue Superman 1987/1-2 (Stuttgart)
Der Neue Superman. Handbuch 1, Stuttgart 1987
Die Gruppe X: Verraten und verkauft, Bad Vilbel 1984
Captain America 1976/193 (New York)
Green Lantern and Green Arrow 1970-1971/76-89 (New York), in: Green Lantern and Green Arrow 1983/1-7 (New York) (Reprint)
Fantastic Four 1, in: Lee, S., Origins of Marvel Comics, New York 1974, 19-44
Fantastic Four 1970/109 (New York)
Incredible Hulk 1, in: Lee, S., Origins of Marvel Comics, New York 1974, 79-103
Newgarden, M., Pud + Spud, in: Raw 1984/6 (New York), 62-63
Praesent, A., Aus der Traumküche des Winsor McCay, Frankfurt/Main 1976
Spirou 1982/3 (Reinbek bei Hamburg)
Superboy 1972/186 (New York)
Superman from the Thirties to the Seventies, New York 1971
Superman 1940/4 (New York), in: Superman from the Thirties to the Seventies, New York 1971, 51-63
Superman 1943/22 (New York)
Superman 1948/52 (New York)
Superman 1949/61 (New York)
Superman 1952/75 (New York)
Superman 1971/233 (New York), in: Superman from the Thirties to the Seventies, New York 1971, 346-360

Superman 1984/394-395 (New York)
 Superman 1987/12 (New York)
 Superman Annual 1987/1 (New York)
 Superman/Batman 1970/10/12/18 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1971/7-8/12 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1972/8-10, 21/26 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1973/2 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1974/9 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1976/5 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1977/18 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1980/23-25 (Stuttgart)
 Superman/Batman 1984/14 (Stuttgart)
 Superman Superband 1, Stuttgart 1973
 Superman Taschenbuch 78, Stuttgart 1987
 Torres, D., Opium, Köln 1983
 UNEEDA COMIX 1970 (New York)

Sekundärliteratur

Barcus, F., The World of Sunday Comics, in: White, D., Abel, R. (Hrsg.),
 The Funnies. An American Idiom, New York 1963
 Barmeyer, E., Science-fiction. Theorie und Geschichte, München 1972
 Baumgärtner, A., Die Welt der Abenteuer-Comics, Bochum 1979
 Baumgärtner, A., Die Welt der Comics als semiologisches System. An-
 sätze zur Decodierung eines Mythos, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.),
 Vom Geist der Superhelden, Comic Strips, München 1973, 98-111
 Baumgärtner, A., Die Welt der Comics, Bochum 1965
 Becker, H., Schnurrer, A., Zur Archäologie der deutschen Bilderge-
 schichtentradition, in: dies. (Hrsg.), Die Kinder des Fliegenden Robert,
 Hannover 1979 (= Comixene Materialien 2), 8-56
 Benjamin, W., Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reprodu-
 zierbarkeit, in: ders., Gesammelte Schriften I.I., Frankfurt/Main 1978,
 431-470 (erste Fassung), 471-508 (zweite Fassung)
 Borchert, K.-H., MARVEL – ein Wandel nach 20 Jahren?, in: Comixene
 1981/39, Hannover, 14-19
 Bridwell, N., Introduction, in: Superman from the Thirties to the Seven-
 ties, New York 1971, 7-15
 Brockhaus Enzyklopädie in 20 Bänden, Bd. 4, Wiesbaden ¹⁷1968
 Busch, W., Die englische Karikatur in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts,
 in: Zeitschrift für Kunstgeschichte 1977/40, München – Berlin, 227-244
 Busch, W., Nachahmung als bürgerliches Kunstprinzip: ikonographische
 Zitate bei Hogarth und in seiner Nachfolge, Hildesheim – New York
 1977

- Busch, W., Säkularisation als formbildende Kraft, in: Wermke, J. (Hrsg.), *Kerygma in Comic-Form*, München 1979, 123-150
- Calmes, M., Die Comics und das Kind. Verbildung durch Verbilderung, in: *Kinderheim* 1956/34, 64-66
- Carpenter, K., *Vom Penny Dreadful zum Comic*, Oldenburg 1981
- Comic Strips im Überblick, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), *Vom Geist der Superhelden. Comic Strips*, München 1973, 13-29
- Cordt, W., Rückfall ins Primitive, in: *Westermanns pädagogische Beiträge* 1954/4, 161-168
- Coulson, J., Of (Super) Human Bondage, in: Thompson, D., Lupoff, D. (Hrsg.), *The Comic-Book Book*, New Rochelle NY 1973, 226-255
- Couperie, P., Horn, M., Destefanis, P., François, E., Moliterni, C., Gasiot-Talabot, G., *A History of the Comic Strip*, New York 1968
- Couperie, P., Moliterni, C., Zur internationalen Forschungssituation, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), *Vom Geist der Superhelden. Comic strips*, München 1973, 31-40
- Couperie, P., Spiegelungen der modernen Kunst im Comic strip, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), *Die Kunst des Comic strip*, Zürich 1972, 14-25
- Couperie, P., Vorläufer und Definition des Comic strip, in: ebd. 8-13
- Crawford, H., *Crawford's Encyclopedia of Comic Books*, Middle Village NY 1978
- Creed-Hungerland, J., Über die Ausdruckskraft ikonischer Zeichen, in: Henrich, D., Iser, W. (Hrsg.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt/Main 1982, 395-403
- Dahrendorf, M., *Kinder- und Jugendliteratur im bürgerlichen Zeitalter*, Königstein 1980
- Der große Duden*, Bd. 5: Fremdwörterbuch, Mannheim 1966
- Dessauer, F., *Streit um die Technik*, Frankfurt/Main 1956
- Doetinchem, D., Hartung, K., *Zum Thema Gewalt in Superhelden-Comics*, Berlin 1974
- Doetsch, M. Th., *Comics und ihre jugendlichen Leser*, Meisenheim am Glan 1968
- Drechsel, W., Funhoff, J., Hoffmann, M., *Massenzeichenware*, Frankfurt/Main 1975
- Drechsel, W., Über die Politisierbarkeit der Bildergeschichte, in: *Kunst und Unterricht* 1970/10, 29-31
- Eco, U., Der Mythos Superman, in: ders., *Apokalyptiker und Integrierte*, Frankfurt/Main 1984, 187-222
- Eco, U., Die Struktur des schlechten Geschmacks, in: ders., *Apokalyptiker und Integrierte*, Frankfurt/Main 1984, 58-116
- Eco, U., Massenkultur und »Kultur-Niveaus«, in: ders., *Apokalyptiker und Integrierte*, Frankfurt/Main 1984, 37-58
- Eco, U., Nachwort, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), *Die Kunst des Comic strip*, Zürich 1972, 118-119

- Ehmer, H., Von Mondrian bis Persil. Zur Ideologie des Reinen in der Kunst und Werbung, in: ders. (Hrsg.), Visuelle Kommunikation, Köln 1971, 179-212
- Ehmer, H., Zur Metasprache der Werbung – Analyse einer DORN-KAAT-Reklame, in: ebd. 162-178
- Ehrig, H.-J., Medium Comic, Berlin 1978
- Endres, S., Die Komiks, in: Jugendschriftenwarte 1955/3, 17-18
- Enzensberger, C., Größerer Versuch über den Schmutz, Frankfurt/Main – Berlin – Wien 1980
- Erckenbrecht, U., Politische Sprache, Gießen/Lollar 1975
- Evanier, M., The Source, in: New Gods 1984/1, (New York) (ohne Seitenangabe)
- Faust, W., Bilder werden Worte. Zum Verhältnis bildender Kunst und Literatur im 20. Jahrhundert, München 1977
- Fleisher, M., Batman, New York 1976 (The Encyclopedia of Comic Book Heroes, Vol. 1)
- Fleisher, M., The Great Superman Book, New York 1984 (dass., Vol. 3)
- Fuchs, E., Die Karikatur der europäischen Völker I-III, München, I 1921; II 1921
- Fuchs, W., Comics als Erzählgattung, in: Horstmann, J. (Hrsg.), Religiöse Comics, Schwerte 1981 (= Dokumentationen 3, Veröffentlichungen der Kath. Akademie Schwerte), 1-32
- Fuchs, W., Comics, Ideologie und Politik, in: ebd. 89-92
- Fuchs, W., Comics: Geschichte und Kritik, in: ders. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 14-20
- Fuchs, W., Hechte im Karpfenteich, in: Splitter 1984/3, München, 40-44, 58-60
- Fuchs, W., Reitberger, R., Comics-Handbuch, Reinbek b. Hamburg 1978
- Fuchs, W., Superman-Comics, in: Comic Forum 1984/23, Wien, 24-25
- Fuchs, W., Trends in Comics, in: ders. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 46-53
- Fuchs, W., Zum Beispiel Tarzan, in: ders. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 40-45
- Gehlen, A., Über einige Kategorien des entlasteten, zumal des ästhetischen Verhaltens, in: Henrich, D., Iser, W. (Hrsg.), Theorien der Kunst, Frankfurt/Main 1982, 237-251
- Gerlach, P., Comics als Mythos. Optischer Code und Bildkompetenz, in: Wermke, J. (Hrsg.), Comics und Religion, München 1976, 51-79
- Giffhorn, H., Einfluß ästhetischer Phänomene auf politische Vorurteile, in: Ehmer, H. (Hrsg.), Visuelle Kommunikation, Köln 1971, 277-292
- Giffhorn, H., Politische Erziehung im ästhetischen Bereich, Hannover 1971
- Giffhorn, H., Zur politischen Funktion von Comics, in: Pforte, D.

- (Hrsg.), Comics im ästhetischen Unterricht, Frankfurt/Main 1974, 69–103
- Glaser, M., Comics, Werbung und Illustration, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), Die Kunst des Comic Strip, Zürich 1972, 104–117
- Glut, D., Frankenstein Meets the Comics, in: Thompson, D., Lupoff, D. (Hrsg.), The Comic-Book Book, New Rochelle NY 1973, 88–117
- Golombek, D., Massenmedium Comics, Bonn – Freiburg 1975
- Goodwin, A., Kane, G., Die Comic Books, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), Die Kunst des Comic Strip, Zürich 1972, 52–61
- Goulart, R., The Adventurous Decade, New Rochelle NY 1975
- Goulart, R., The Assault on Childhood, London 1970
- Gubern, R., Kunst und Konsum der Bildergeschichten, Reinbek b. Hamburg 1978
- Güttgemanns, E., Strukturen des Mythos in Comic-Form, in: Wermke, J. (Hrsg.), Comics und Religion, München 1976, 33–50
- Hänisch, I., Reich, stark und mächtig. Die Phantasiehelden unserer Kinder, Fellbach – Bonn 1982
- Heidrich, H., Das Bild der Frau im Comic, in: Fuchs, W. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 82–88
- Henrich, D., Theorieformen moderner Kunsttheorie, in: Henrich, D., Iser, W. (Hrsg.), Theorien der Kunst, Frankfurt/Main 1982, 11–32
- Hensel, G., Bilderbogen und Bilderdrogen, in: Jugendschriftenwarte 1956/4, 25–26
- Hesse-Quack, O., Die soziale und soziologische Bedeutsamkeit der Comic Strips, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), Vom Geist der Superhelden. Comic Strips, München 1973, 82–97
- Hiepe, R., Die Taube in der Hand, München 1976
- Hiepe, R., Humanismus und Kunst, München 1959
- Hild, M., Längsfeld, W., Zur Analyse von Bildergeschichten, in: Fuchs, W. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 62–69
- Hinkel, H., Visualisierungsmechanismen in Comics, in: Pforte, D. (Hrsg.), Comics im ästhetischen Unterricht, Frankfurt/Main 1974, 104–150
- Hoffmann, M., Was Kinder durch Micky-Maus-Comics »lernen«, in: Westermanns pädagogische Beiträge 1970/22
- Hofmann, W., Zu kunsthistorischen Problemen der Comic Strips, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), Vom Geist der Superhelden. Comic Strips, München 1973, 64–81
- Hollweck, L., Karikaturen. Von den Fliegenden Blättern zum Simplicissimus, München 1973
- Holtz, C., Comics – Ihre Entwicklung und Bedeutung, München – New York – London – Paris 1980

- Hoppe, W., Der Bildidiotismus triumphiert, in: Bücherei und Bildung 1955/11, 381–386
- Horkheimer, M., Adorno, Th. W., Dialektik der Aufklärung, Frankfurt/Main 1984
- Horn, M., Women in Comics, New York – London 1977
- Hummel, G., Religion in Comics, in: Wermke, J. (Hrsg.), Comics und Religion, München 1976, 80–109
- Hürlimann, B., Europäische Kinderbücher in drei Jahrhunderten, Hamburg 1968
- Iser, W., Interpretationsperspektiven moderner Kunsttheorie, in: Henrich, D., Iser, W. (Hrsg.), Theorien der Kunst, Frankfurt/Main 1982, 33–58
- Kagelmann, H. J., Comics. Aspekte zu Inhalt und Wirkung, Bad Heilbronn 1976
- Keil, H., Zwischen Schmelztiegel und kulturellem Pluralismus. Akkulturationsprobleme in den USA, in: Esser, H. (Hrsg.), Die fremden Mitbürger, Düsseldorf 1983 (= Schriften der Kath. Akademie in Bayern 110), 71–81
- Kempkes, W., Bibliographie der internationalen Literatur über Comics, München-Pullach 1974
- Kerkhoff, I., Literaturunterricht. Didaktik und Theorie am Beispiel der Comics, Gießen 1975
- Kluwe, S., Gewalt in Comics, in: Comics und Medienpädagogik, Sonderdruck aus Jugend, Film, Fernsehen 1972/2
- Kluxen, W., Ethik und Ethos, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), Handbuch der christlichen Ethik 2, Freiburg – Basel – Wien ²1978, 518–532
- Knödler-Bunte, E., Zu einem gesellschaftlichen Begriff des Mediums, in: Ehmer, H. (Hrsg.), Visuelle Kommunikation, Köln 1971, 374–390
- Koch, T., Kriterien einer Ethik des Politischen, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), Handbuch der christlichen Ethik 2, Freiburg – Basel – Wien ²1978, 244–252
- Korff, W., Kernenergie und Moraltheologie, Frankfurt/Main 1979
- Korff, W., Kulturelle Integration von Ausländern als christlicher Auftrag, in: Esser, H. (Hrsg.), Die fremden Mitbürger, Düsseldorf 1983 (Henrich, F. [Hrsg.], Schriften der Kath. Akademie in Bayern 110), 82–99
- Korff, W., Theologische Ethik. Eine Einführung, Freiburg – Basel – Wien ²1975
- Königstein, H., Es war einmal ein Westen: Stereotyp und Bewußtsein. Wie sich marktkonforme Ästhetik selber zum Thema machen kann, und was der Italo-Western damit zu tun hat, in: Ehmer, H. (Hrsg.), Visuelle Kommunikation, Köln 1971, 299–333
- Krafft, U., Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics, Stuttgart 1978

- Kunzle, D., *History of the Comic Strip*, Berkley 1973
- Künnemann, H., *Abenteuer! Abenteuer?*, Hamburg – München 1979
- Lee, S., *Origins of Marvel Comics*, New York 1974
- Legman, G., *Love and Death. A Study in Censorship*, New York 1949
- Lettkemann, G., *Die Bildergeschichte der humoristisch-satirischen Presse*, in: Becker, H., Schnurrer, A. (Hrsg.), *Die Kinder des Fliegenden Robert*, Hannover 1979 (Comixene Materialien 2), 57–81
- Lukács, G., *Kunst und objektive Wahrheit*, in: Henrich, D., Iser, W. (Hrsg.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt/Main 1982, 260–312
- Marny, J., *Le Monde Ettonant des Bandes Dessinées*, Paris 1968
- Männer, Mächte, Monopole. *Der Apparat der Comics*, in: Hoffmann, D., Rauch, S. (Hrsg.), *Comics. Materialien zur Analyse eines Massenmediums*, Frankfurt/Main – Berlin – München 1975, 31–35
- Metken, G., *Comics*, Frankfurt/Main – Hamburg 1970
- Mieth, D., *Ansätze einer Ethik der Kunst*, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), *Handbuch der christlichen Ethik 2*, Freiburg – Basel – Wien ²1978, 474–491
- Moeller, M. L., *Zur primären Wirklichkeit in künstlerischen Comics*, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), *Vom Geist der Superhelden. Comic Strips*, München 1973, 112–125
- Moliterni, C., *Die Erzähltechnik der Comics*, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), *Die Kunst des Comic Strip*, Zürich 1972, 26–43
- Mosse, H., *Die Bedeutung der Massenmedia für die Entstehung kindlicher Neurosen*, Köln-Klettenberg 1954
- O'Neill, P., John Byrne. *New Tomorrows for the Man of Steel*, in: *Comics Scene* 1987/1, 6–9, 64
- Pascal, D., *Comics: ein amerikanischer Expressionismus*, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), *Die Kunst des Comic Strip*, Zürich 1972, 80–87
- Pehlke, M., *Die Zukunft der Comic Strips*, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), *Comic Strips. Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung von Bildergeschichten*, Berlin 1969
- Reitberger, R., Fuchs, W., *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München 1971
- Rendtorff, T., *Das Verfassungsprinzip der Neuzeit*, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), *Handbuch der christlichen Ethik 2*, Freiburg – Basel – Wien ²1978, 215–233
- Resnais, A., *Film und Comic Strip*, in: Herdeg, W., Pascal, D. (Hrsg.), *Die Kunst des Comic Strip*, Zürich 1972, 96–103
- Riha, K., *Die Technik der Fortsetzung im Comic Strip. Zur Semiotik eines Massenmediums*, in: Pforte, D. (Hrsg.), *Comics im ästhetischen Unterricht*, Frankfurt/Main 1974, 151–171
- Riha, K., *Zok Roarr Wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*, Steinbach 1970
- Riha, K., *Zur Geschichte der Comics-Literatur*, in: Zimmermann, H. D.

- (Hrsg.), Vom Geist der Superhelden. Comic Strips, München 1973, 41–53
- Robinson, J., The Comics, New York 1974
- Sailer, A., Die Karikatur, München 1969
- Savramis, D., Der moderne Mensch zwischen Tarzan und Superman, in: Wermke, J. (Hrsg.), Comics und Religion, München 1976, 110–120
- Scheel, K., Zur Funktion von Comics für Schüler und zu ihrer Rezeption im Unterricht. Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Amt des Studienrates im Fach Deutsch an der Universität Berlin, Berlin 1974 (unveröffentlicht)
- Schenda, R., Volk ohne Buch, Frankfurt/Main 1970
- Schmidbauer, W., Die Ohnmacht des Helden, Frankfurt/Main 1981
- Schmidt, H., Jugend und Buch in der Gefährdung von Comics und Kitsch, in: Unsere Volksschule 1961/6, 260–264
- Schmidt-Henkel, G., Mythos und Dichtung, Bad Homburg 1967
- Schmidt-Rogge, H. C., Die Comics und die Phantasie. Inflation der Bilder und visueller Dadaismus, in: Schule und Leben 1958/12, 469–470
- Schmidtke, H.-J., Die Träume des Winsor McCay, in: Comic Art 1981/3, Baden-Baden, 6–21
- Schnackertz, H. J., Form und Funktion medialen Erzählens, München 1980
- Schnurrer, A., Knigge, A., Bilderfrauen Frauenbilder, Hannover 1978 (Comixene Materialien 1)
- Schomaekers, G., Daten zur Geschichte der USA, München 1983
- Schröder, H., Die ersten Comics, Reinbek b. Hamburg 1982
- Schulz, W., Comics und kein Ende?, in: Fuchs, W. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 118–124
- Schückler, G., Jugendgefährdung durch Comics, Köln-Klettenberg 1954, 11
- Schwarz, R., Auf dem Weg zu einer Comicsforschung, in: Fuchs, W. (Hrsg.), Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht, Opladen 1977, 163–166
- Schwarz, R., Was sind Comics?, in: ebd. 10–13
- Seefßen, G., Zur politischen Funktion der Superhelden-Comics, in: Science Fiction Times 1972/14, 18–19
- Seidl, C., Fahr' zur Hölle, Liebling, in: Die Zeit 1987/38, 52
- Simmel, G., Soziologische Ästhetik, in: Henrich, D., Iser, W. (Hrsg.), Theorien der Kunst, Frankfurt/Main 1982, 252–259
- Stahl, A., Die Mythologie der Comics, in: Wermke, J. (Hrsg.), Comics und Religion, München 1976, 18–32
- Stefen, R., Die Bundesprüfstelle, Bonn 1970
- Steinbrunner, C., »Kill!« Hissed the Villain as I Shuddered and Listened, in: Thompson, D., Lupoff, D. (Hrsg.), The Comic-Book Book, New Rochelle NY 1973, 318–347

- Steranko, J., *The Steranko History of Comics*, Reading Pennsylvania 1970
- Strohm, Th., *Revolution und politischer Wandel*, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), *Handbuch der christlichen Ethik 2*, Freiburg – Basel – Wien ²1978, 281–299
- Superman – *Der Film*, in: *Comic Forum* 1984/23, Wien, 28–29
- Trabant, J., *Superman – Das Image eines Comic-Helden*, in: Ehmer, H. (Hrsg.), *Visuelle Kommunikation*, Köln 1971, 251–276
- Urbanek, H., *Superman in Deutschland*, in: *Comic Forum* 1984/23, Wien, 26–27
- Virt, G., *Ethische Normierung im Bereich der Medien*, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), *Handbuch der christlichen Ethik 3*, Freiburg – Basel – Wien 1982, 546–556
- Waterman, M., *Cartoons and Comics*. Magisterarbeit. Columbia University New York, 18. Mai 1927 (unveröffentlicht)
- Waugh, C., *The Comics*, New York 1947
- Wermke, J., *Wozu Comics gut sind?!*, Kronberg/Taunus 1973
- Wertham, F., *A Sign for Cain*, New York 1966
- Wertham, F., *Seduction of the Innocent*, New York 1954
- Wertham, F., *The World of Fanzines*, London – Amsterdam 1973
- Wiener, O., *der geist der superhelden*, in: Zimmermann, H. D. (Hrsg.), *Vom Geist der Superhelden. Comic strips*, München 1973, 126–141
- Wolfsteiner, M., *Comics der 50er und 60er Jahre. Ausstellung der Stadtbibliothek Schwandorf*, Schwandorf 1983
- Zilleßen, H., *Die politische Form*, in: Hertz, A., Korff, W., Rendtorff, T., Ringeling, H. (Hrsg.), *Handbuch der christlichen Ethik 2*, Freiburg – Basel – Wien ²1978, 234–243
- Zimmermann, H. D., *Comic strips – ihre Geschichte und ihre Kritik*, in: Pforte, D. (Hrsg.), *Comics im ästhetischen Unterricht*, Frankfurt/Main 1974, 248–276

Notiz des Autors

Ein besonderes Dankeswort möchte ich an dieser Stelle zuallererst Prof. Wilhelm Korff zukommen lassen, der diese Untersuchung in jeder Hinsicht unterstützt und ermutigt hat. Ich darf sagen, daß das Buch ohne ihn nicht entstanden wäre.

Dank weiß ich auch Frau Phyllis Hume von DC-Comics Inc., die uns freundlicherweise die Erlaubnis zum Abdruck der Bildzitate erteilt hat. Für seine aufgeschlossene und unkomplizierte Unterstützung danke ich auch Herrn Chefredakteur Hansjürgen Meyer vom Ehapa Verlag, Stuttgart. Ein weiteres Dankeswort richte ich an Wolfgang Fuchs, der mir bei der Materialbeschaffung und bei praktischen Fragen hilfreich zur Seite stand.

Verweisen möchte ich noch auf die Superman-Publikation im Ehapa Verlag, Stuttgart, die im Herbst 1987 neu gestartet wurde: Dort erschien zunächst das Buch »Der neue Superman, Handbuch 1«, das die sechs Hefte der Miniserie John Byrnes, »The Man of Steel«, zu einem Band zusammenfaßt. Ebenfalls bei Ehapa erscheint auch die neue Magazinserie unter dem Titel »Der neue Superman«. Sie ist im luxuriösen DIN-A-4-Format hergestellt (das unter anderem ein weiterer Hinweis darauf ist, daß sich die Publikumsstruktur der Comics verändert hat und man heute versucht, ältere, auch erwachsene, Leser anzusprechen) und enthält jeweils zwei Geschichten aus den amerikanischen Ausgaben von »Superman« (John Byrne), »Action Comics« (Byrne und andere) und »Adventures of Superman« (Wolfman und Ordway).

Das Annual von John Byrne ist in dieser Reihe als Nr. 6/88 erschienen; die unter II 2 e erwähnte Eltern-Geschichte soll in Nr. 8/88 enthalten sein.

München, im Juli 1988

Thomas Hausmanninger